LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

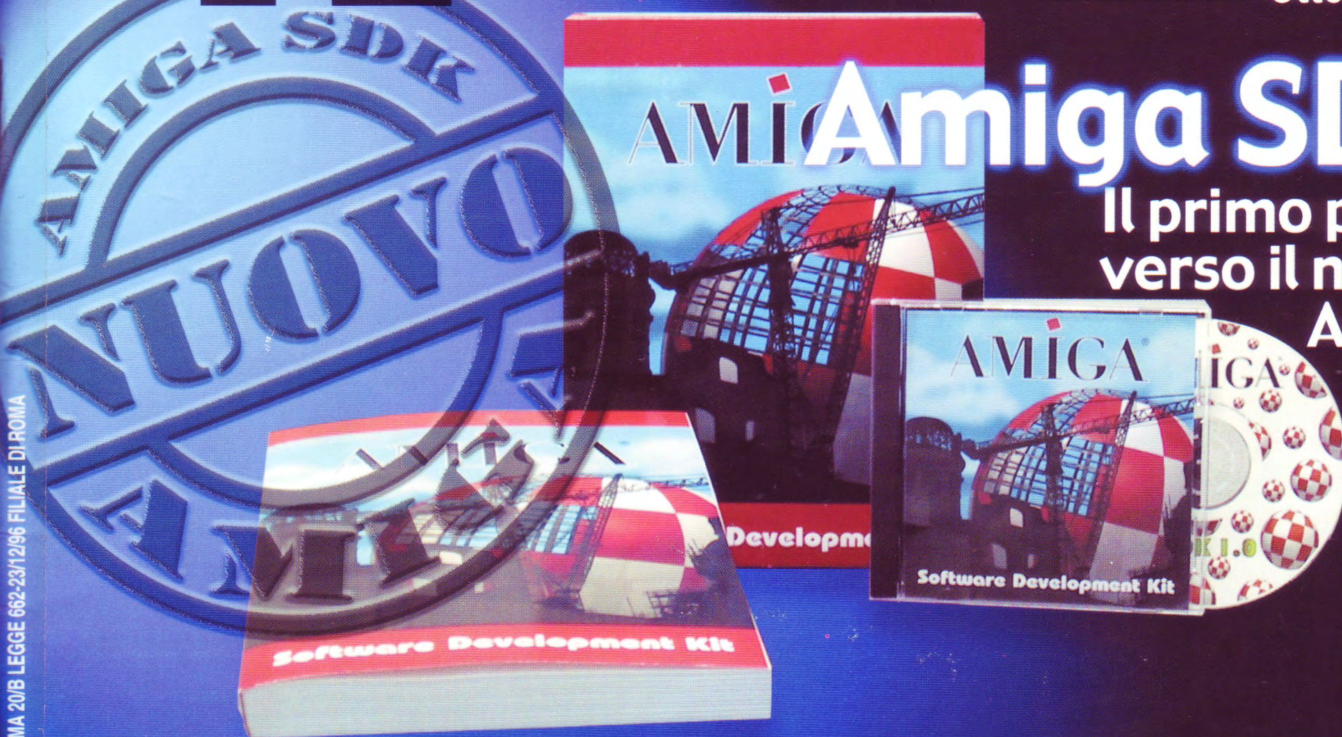
microcomputer Group

L. 15.000 €7,75

Enigma AMIGA Life

114

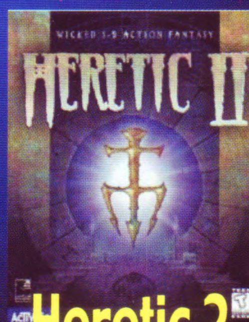
Ottobre 2000



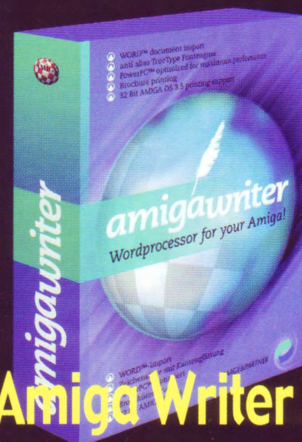
Amiga SDK

Il primo passo verso il nuovo Amiga





Heretic 2



Amiga Writer 2

La novità: MorphOs

Speciale AGI: il fenomeno user group

Tutto sull'AmiWest

Programmiamo con Warp3D

Contenuti del CD

- Un gioco completo: Valhalla!
- Tutti gli schemi Amiga di Dave Haynie
- Le novità di Aminet
- I contributi dei lettori

MENSILE - ANNO XIII - OTTOBRE 2000 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662-23/12/96 FILIALE DI ROMA

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione Pluricom

Sommario

ottobre 2000 n.114



Le novità nel mondo Amiga, questo mese, sono davvero numerose, e per altro testimoniate dalla ricchissima sezione News: ben sei pagine con tutte le ultime notizie del mercato.
Dopo l'anteprima del mese scorso, e in contemporanea con la presentazione italiana, vi proponiamo la recensione, davvero completa, dell'Amiga SDK, curata da Bernardo Innocenti. Non può certo coprire tutti gli aspetti di questa prima incarnazione del Nuovo Amiga, ma costituisce comunque un buon inizio, in vista degli approfondimenti previsti nei prossimi numeri.
L'altra novità del mese è costituita da MorphOs, disponibile per il momento in versione beta. Ve ne presentiamo un'anteprima, rinviando la recensione quando uscirà la prima versione finale. Finalmente pare essere possibile usare al 100% delle loro possibilità le schede PowerUp!
Due parole anche per lo speciale di questo mese, dedicato al fenomeno Amiga Group Italia, quell'associazione senza scopo di lucro che riunisce utenti e user group del nostro paese. Ce ne parlano tre membri storici dell'associazione, che sono anche noti redattori di Amiga Life.
Infine, da non dimenticare il completo reportage sull'AmiWest, la manifestazione Amiga di Sacramento che ha costituito la premessa di Pianeta Amiga, curato dal nostro inviato Luca Diana.
Le tradizionali rubriche, la recensione di Amiga Writer 2 e una sezione giochi davvero speciale, chiudono questo numero particolarmente ricco di informazione amighista.

Per non perdere la tua rivista, abbonati!

Alcuni lettori ci segnalano la difficoltà di reperire la rivista in edicola. Purtroppo le edicole italiane sono tantissime, e i possessori di Amiga sono invece pochi. Per farvi trovare la rivista facilmente, dovremmo stamparne una quantità di copie troppo più elevata di quelle vendute (e già così il rapporto è molto sfavorevole: se così non fosse, la rivista potrebbe costare meno!).

Vi consigliamo di abbonarvi.

Per venirvi incontro abbiamo deciso **da questo mese** di darvi la possibilità di sottoscrivere anche **abbonamenti più corti** di un anno, così la cifra che dovete anticipare è più bassa.

Riceverete tutte le copie e otterrete un sensibile risparmio

chi si abbona per 11 numeri (un anno) **paga la rivista 9.000 lire** a copia, **chi si abbona per 6 numeri paga 10.000 lire** a copia, **chi si abbona per 4 numeri paga 11.000 lire**, **contro le 15.000 lire** dell'acquisto in edicola.

11 numeri 99.000 Lire

6 numeri 60.000 Lire

4 numeri 44.000 Lire

Per l'abbonamento fate riferimento al modulo in fondo alla rivista

Editoriale

Che fai, Petro?

Ci sono giunte alcune voci secondo le quali Petro Tyschtschenko, vice presidente di Amiga Inc e presidente di Amiga International, si appresterebbe a lasciare Amiga.



Naturalmente ci auguriamo che queste voci siano false, anche se le fonti sembrerebbero fidate. Ne sapremo di più entro la fine del mese di settembre, mentre questo numero di Amiga Life esce in edicola.

Nell'attesa, cerchiamo di capire perché Petro se ne sarebbe andato. Innanzi tutto: se n'è andato lui o lo hanno mandato via?

Non so cosa diranno quando (e se) la notizia sarà ufficializzata, ma l'esperienza di Jim Collas dovrebbe indurci a non accontentarci delle apparenze e delle dichiarazioni ufficiali.

Da tempo si sapeva che Amiga Inc aveva l'intenzione di "ringraziare e salutare" il carismatico presidente di Amiga International. Il suo compito era, in effetti, finito: completata la transizione, venduti gli ultimi 1200 rimasti in magazzino, ormai Amiga era tutta rivolta ai nuovi sistemi, alla Nuova Generazione. Esaurita la sua funzione, i vertici di Amiga Inc avevano tutto l'interesse a liberarsi di un personaggio ormai per certi versi diventato "scomodo".

D'altronde, già da mesi Petro non veniva mai informato degli sviluppi tecnici e commerciali di Amiga. Ricordo ancora la frase sibillina che egli stesso mi disse a Colonia '99: "In Amiga Inc hanno ucciso tutti". Evidentemente, Petro doveva resistere un altro anno, ma alla fine hanno "ucciso" anche lui...

Nell'attesa di saperne di più, ci pare opportuno spendere due parole su Petro Tyschtschenko, personaggio che, nel bene e nel male, segue in prima persona Amiga dall'aprile del 1995, da quando cioè Escom comprò la Commodore in bancarotta. Da quel momento i suoi compiti sono stati numerosi: riportare sul mercato Amiga, riprendere la produzione e la commercializzazione degli Amiga 1200, dei 4000 e dei monitor, imbastire un supporto agli utenti e programmare gli sviluppi della piattaforma.

Poi le cose sono andate diversamente, ma Petro non ha mai perso il suo ruolo di uomo-guida della comunità. Sopravvissuto al naufragio-Escom, approdato nei lidi Gateway, sempre al suo posto dopo l'acquisizione di Amino-McEwen: gli eventi hanno sempre tenuto Petro, in questi ultimi cinque anni, sempre vicino agli utenti. Chi prenderà il suo posto?

Non è ancora il momento di rispondere a questa domanda. Anche perché, ripeto, tutto questo editoriale si basa su voci che potrebbero risultare false.

Aspettiamo di saperne di più, probabilmente proprio a Pianeta Amiga 2000, che si tiene in concomitanza con l'uscita in edicola di questo numero di Amiga Life.

A proposito... vi aspettiamo numerosi!

daniele@franza.net

Enigma AMIGA Life

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Enrico Altavilla, Fabio Benedetti, Paolo Canali, Francesco Celli, Francesco De Napoli, Luca Diana, Alessandro Enrietti, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Alessandro Gerelli, Gabriele Greco, Bernardo Innocenti, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Alfonso Ranieri.

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Fabio Della Vecchia, Adriano Saltarelli

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Luca Martelli, Achille Barbera, Flavia Di Gregorio,
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione

Pluricom S.r.l.
http://www.pluricom.it

Anno XIII N. 114 - ottobre 2000
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Roma n. 450/99 del 19/10/1999

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 100.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma) Distribuzione per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092 Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori);
amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

Posta

a cura di Alessandro Gerelli

Per scrivere alla posta: *amigalife.posta@pluricom.it*
Per inviare file per il CD: *amigalife.cd@pluricom.it*
Pluricom AmigaLife
Viale Ettore Franceschini 73, 00155 Roma

Provider gratis

Ho un Amiga1200/030-Tower, accelerato con Typhoon, 32+8 MB, 40 CDrom, 2 hd 1.4 e 4 GB, un modem dell'ASUSCOM-ISDN, IomegaZip SCSI + masterizzatore Yamaha e Epson GT7000 scanner. Uso Internet da Febbraio 2000 e sono Vs. abbonato da aprile, anche se ho comprato 3 nr. precedenti.

Non sono molto pratico di Internet ma grazie ad un amico sono riuscito a configurare ed usare Genesis (TCP) e Voyager+Ibrowse, i primi due comprati con il pacchetto NET CONNECT 3. Mi sono abbonato a ClubNet e tutto andava liscio e veloce fino al 21.05.2000 quando, tornato a casa ed effettuata la connessione per scaricare la posta con Microdot 2, si è verificato un rallentamento incredibile nel download.

Lanciato Voyager e caricata la homepage ho constatato con amarezza che il browser andava in stallo già dal 4%.

Da quel giorno in poi non sono stato più in grado di "navigare" in alcun modo, alcuni siti, come Libero, Vapor mi danno lo stesso problema, altri come Aminet/Unina con molta lentezza, tanta lentezza riseco a contattarli. Ho tentato di collegarmi e registrarmi ad altri siti come Tiscali e Libero usandoli come miei provider ma non riesco a configurare Genesis in modo corretto e pur essendo ricorso ad un amico per la registrazione su Libero ed avendo ottenuto la mia UserID e Password, il programma continua a darmi un errore "PAP Autentication Failed", ho ottenuto anche i DNS ma nulla di fatto. Per leggere la posta mi rivolgo al mio amico che da Napoli s collega con la mia PASWD e legge, filtra, i miei e-mail e me li rimanda.

Massimo

Ammettendo che lei non abbia cambiato nulla nella configurazione di Genesis (come giustamente ci pare di capire) il motivo del rallentamento è da ricercare in problemi che ha probabilmente il nodo di Clubnet a cui lei si collega (considerando infatti che possiede un TA ISDN non sono problemi imputabili alla velocità di connessione; quella è e rimane a 64kbit/s). Provi a chiamare un altro nodo di Clubnet e verifichi la velocità (il test è eventualmente da effettuare negli stessi orari e con le medesime modalità); segnali la cosa all' helpdesk di Clubnet, anche a voce, con una telefonata.

Per i problemi di connessione sugli altri provider gratuiti, le consigliamo di verificare (nelle rispettive homepage) che i dati in suo possesso siano corretti; inoltre ricordi che per autenticarsi con alcuni provider gratuiti, non basta inserire lo UserID nel campo username di Genesis o Miami (su Libero, per esempio, bisogna digitare il proprio userid seguito da "@libero.it" mentre per Jumpy bisogna aggiungere "@jumpy". Se ciò non è stato fatto, il server di autenticazione dei provider in questione non la riconosce come utente valido).

Se il problema persiste, le suggeriamo di seguire i prossimi numeri di Amiga Life in cui troverà una guida su come configurare gli stack TCP/IP per i più diffusi provider gratuiti.

Varie

Sono un appassionato lettore di Amiga Life ed Enigma Run da più di 7 anni, ho perfino in archivio quasi tutti i dischetti di Enigma Run Disk.[...] Vorrei sapere perché quando uso ad esempio DirectoryOpus Magellan II, quando eseguo un 'rename' il cursore del mio AMATISSIMO Amiga1200 si blocca continuamente, forse dipende dal sistema perché nel sistema 'bootabile' con dh6 non lo fa.

Vorrei inoltre sapere con il programma Photogenics 4.4 come si fa a stampare.

Un'ultima cosa, non so che pesci pigliare per avere il KEY FILE di IBrowse 2, dato che l'ho pagato più di cento mila lire e avevo anche la versione precedente comprata da NonSoloSoft [...]

Angius Onorato

Non capiamo esattamente cosa intenda per cursore che si blocca, comunque è sicuramente colpa di qualche patch attivo sulla partizione di boot che usa solitamente, dato che partendo da un'altra partizione ciò non accade; inoltre non ci risulta essere un bug noto di Magellan.

Per stampare al meglio con Photogenics, è necessario TurboPrint o PrintStudio; altrimenti può utilizzare i driver forniti con il Workbench, se è presente la sua stampante nella lista dei driver. Per il keyfile di Ibrowse, contatti la HiSoft; fornisca loro tutti i dati in suo possesso (quando l' ha acquistato sul sito, eventuale data di addebito su carta di credito e le email di conferma da parte di Hisoft per l'avvenuta transazione).

Schemi elettrici

Spett.le redazione, sono un possessore di Amiga da almeno 9 anni e ho seguito sempre questo computer perché lo ritengo superiore a qualsiasi altro in circolazione. Chiedo il vostro aiuto, sto cercando gli sche-

mi circuitali di Amiga 1200 e delle schede acceleratrici; mi servono per poter studiare il funzionamento hardware e in seguito quello software. Vorrei fare un esperimento studiando i circuiti, vorrei sapere se mi potete dare una mano a trovarli in qualche sito oppure se ne avete voi, li sto cercando da qualche anno ma non li ho mai trovati e sono disperato. Me li potete mandare anche via email. Vi ringrazio per il vostro aiuto e continuate così che la rivista sta andando molto forte.

Claudio

Riteniamo quasi impossibile riuscire a trovare gli schemi delle schede e/o accessori non prodotti da Commodore (come le schede acceleratrici di vari produttori). Per i computer Commodore e i relativi accessori, gli schemi elettrici erano dati in dotazione ai centri di assistenza che esistevano un tempo su tutto il territorio nazionale (tra l'altro non tutti i centri di assistenza possedevano tutti gli schemi; solo alcuni selezionati da Commodore avevano l'intera "biblioteca").

Inoltre, nonostante le vicissitudini attraversate da Amiga, e il nuovo corso intrapreso da Amiga Inc (che non sembra voler supportare ancora per molto gli A1200 o A4000, ora chiamati Amiga Classic), gli schemi elettrici di Commdore sono ancora coperti da copyright.

Gli unici schemi pubblicati su Web sono quelli di proprietà di Dave Haynie; Claudio sarà felice di sapere che abbiamo ottenuto un'autorizzazione speciale per poterli inserire in questo numero di Amiga Life. Gli schemi sono a disposizione dei nostri lettori nel CD allegato, nel cassetto "Dalla Rivista/Posta".

ENV o RAM

Spettabile redazione di ENIGMA AMIGA LIFE, innanzi tutto, complimenti per la rivista e per l'oculata scelta di non rendere il CD un grande archivio di dati difficili da verificare. Sono un utente Amiga da oltre nove anni[...] Vi scrivo per inviarvi una parte della mia startup-sequence perché avrei piacere di sapere che cosa ne pensate, infatti, l'ho modificata al fine di poter risparmiare il più possibile in risorse di memoria RAM. Per prima cosa ho creato un cassetto in Sys e l' ho chiamato Start. Successivamente ho inserito nella startup-sequence le seguenti linee (sostituendole a quelle originali):

```
   C:Delete >NIL: Sys:Start/#?
all force
   C:MakeDir Sys:Start/t
Sys:Start/Clipboards
Sys:Start/Env Sys:Start/Env/Sys
   C:Copy >NIL: ENVARC:
Sys:Start/Env ALL QUIET NOREQ
   Assign >NIL: ENV:
Sys:Start/Env
   Assign >NIL: T: Sys:Start/t
   Assign >NIL: CLIPS:
Sys:Start/Clipboards
```

in questo modo, sono riuscito a guadagnare la bellezza di circa 700 kb (e oltre) che venivano occupati da file di sistema ed altro (MUI, ecc...).

Unico inconveniente finora riscontrato, è che quando qualche programma va in crash di brutto, il sistema non riconosce più la partizione di BOOT, nessun problema grave comunque, in quanto una volta terminata la scansione di tutte le partizioni (l'hard disk si deve fermare completamente), al reset successivo torna tutto alla normalità.

Vorrei fare qualche domanda:

1) Io non possiedo un monitor e di conseguenza per poter visualizzare al meglio sulla TV lo schermo di AMIGA, ho configurato Screenmode in PAL Super HiRes. Questo mi può in qualche modo comportare dei problemi? Tenete presente che fino ad ora non ne ho mai avuti.

2) Vista la configurazione attuale, ho la possibilità di ascoltare i file musicali in formato MP3? Se sì, come?

Con questo è tutto, grazie per l'attenzione ed un augurio di proseguire sempre su questa strada (nel caso doveste cambiarla, speriamo sia sempre in meglio).

Maurizio Amoroso

Con la modifica che ha apportato alla sua startup-sequence si recuperano effettivamente diversi Kbyte che altrimenti sarebbero utilizzati dal sistema per la gestione delle directory ENV: e T:. Questa modifica ha lo svantaggio di rallentare, anche se di poco, il boot e di rendere non valido il disco nel caso di crash durante la scrittura in ENV: o T:, come lei stesso ha già notato.

Una valida alternativa al suo metodo è l'utilizzo del programma HappyENV; attivando questa utility nella propria startup-sequence (in modo opportuno, come descritto nei documenti che accompagnano il programma) sarà possibile recuperare lo stesso quantitativo di RAM (o quasi) in quanto verrà allocata dinamicamente.

Sappiamo bene, infatti, che in ENV e ENVARC troviamo file di configurazione dei programmi installati sui nostri harddisk; solitamente, al boot, i dati in ENVARC vengono copiati in ENV, anche se in seguito non saranno mai usati. HappyEnv interviene copiando i file di configurazione da ENVARC a ENV solo quando useremo effettivamente il o i programmi che necessitano dei dati contenuti in ENV.

Per quanto riguarda la risoluzione Pal Super Hires, non ci sono problemi ad utilizzarla come risoluzione di default del proprio sistema; eventuali problemi sono quelli alla vista (a causa dello sfarfallio), non all' hardware.

Ascoltare MP3 su un 68020 purtroppo è abbastanza difficoltoso, data l'esigua capacità di calcolo di tale processore per tali compiti; dovrà accontentarsi di utilizzare il solo player MP3 (niente multitasking quindi), settato per un play in mono (invece che stereo) e con la minima qualità possibile (provi mpega, SongPlayer o altri che trova su Aminet). Altrimenti può acquistare (quando

sarà commercializzato) il MAS-Player, di cui abbiamo già parlato nelle news del numero 112; si tratta di un decodificatore hardware per file in formato MP3, ed è utile proprio per quei sistemi (A600, A1200, CDTV, CD32) che risultano inadeguati per l'ascolto di tali brani musicali. Trova maggiori informazioni al sito http://www.wuebbena.de/masplayer/.

IRC: #Amigaita

Salve, intanto vi faccio i miei più cari complimenti per l'ottima riuscita della rivista, peraltro scontati data la davvero stupefacevole organizzazione e precisione. Vorrei indicare che, sul canale #Amigaita, c'è un tipo dal nick XXXXXXX che tenta in continuazione di kickare chiunque entri, e ha anche minacciato di fare un take over. Voi come potreste risolvere la situazione?

Lettera firmata

Su Internet ci sono precise regole di comportamento (netiquette) ed in particolare su IRC si deve fare attenzione a non tenere un atteggiamento che possa infastidire i partecipanti alla discussione.
Se qualcuno "kicka" (espelle dal canale) un altro utente, solitamente avviene con il placet di tutti gli altri partecipanti, altrimenti sa ben che il "kick" gli si ritorcerà inevitabilmente contro.
Dal canto nostro, non possiamo fare altro che ribadire il rispetto per la netiquette, per tutti.

Registrazioni

Spett.le redazione, Vi scrivo perché volevo la vostra opinione al riguardo. Ai primi di aprile, spinto dalla noia di vedere apparire il logo del Sasg per registrare il Magic Workbench, mi collegavo con il loro sito e ordinavo on-line tramite carta di credito una copia su disco del programma. Avevo pensato a lungo se non fosse il caso di cambiare con le NewIcon, che sarebbero state gratuite, ma optavo per il MagicWB perché lo ritenevo più gradevole.
Dopo aver ricevuto un messaggio e-mail che dava il ricevuto dell'ordine ed uno successivo del 16 aprile che confermava l'avvenuto addebito sulla carta e l'invio del materiale, non ho ricevuto più niente.
Ho mandato numerose e-mail ai vari indirizzi disponibili al sito, ma nemmeno una riga di risposta. Devo pensare che sia un ritardo delle nostre poste o una truffa bella e buona?

Sarei propenso per il ritardo se non fosse per la mancata risposta alle mie e-mail. Sarebbe questo l'appoggio che dobbiamo dare allo shareware? E se questi sono i grossi centri di produzione dei programmi condivisi, figuriamoci quelli piccoli!

Ma a voi cosa risulta riguardo alla Sasg?

Luca Beccati

Non ci risulta che Sasg abbia "organizzato" una truffa; molto probabilmente, come accaduto al sig. Angius Onorato qualche riga più sopra, ci deve essere stato un disguido nell'invio del pacchetto completo.
Le consigliamo, dati alla mano (copia dell' estratto conto della carta di credito, copia dell'email che indicava l'invio del materiale), di scrivere nuovamente alla Sasg ma anche all'autore del programma (eventualmente anche tramite invio di un fax).

Considerando che lei possiede anche un indirizzo email, richieda che le venga rinviato il pacchetto completo anche in email (come file allegato); vedrà che tutto si risolverà nel migliore dei modi.

L'appoggio allo shareware non deve mancare, soprattutto in questo periodo in cui molti programmatori hanno abbandonato lo sviluppo di software per Amiga; paradossalmente, troverà maggiore attenzione per il cliente da parte dei programmatori "piccoli" piuttosto che nelle grosse organizzazioni di software shareware (questo non solo su Amiga ma anche su altri sistemi).

Mappe topografiche

In ufficio, lavoro "purtroppo" su PC con Win NT e realizziamo mappe topografiche e GIS. Esiste qualcosa per Amiga? Saluti.

Max

Non ne siamo a conoscenza, purtroppo; giriamo comunque la domanda ai nostri lettori.

CD allegato

Spett.le Amiga Life, vorrei esprimere una richiesta per la semplificazione dell'utilizzo del CD allegato: sarebbe possibile includere l'archivio in formato compresso per i programmi più importanti? Questo faciliterebbe molto sia la possibilità di archiviare tutto il software installato sia la distribuzione di tale software.
L'operazione si potrebbe applicare solo ad alcune sezioni del cd, ad es. "Indispensabili", "Kit internet", "Software".
Vi ringrazio per l'attenzione, Vi faccio i complimenti per la rivista sempre ottima e per la fiducia in noi poveri utenti Amiga. Cordiali saluti

Luciano

Purtroppo non possiamo accontentarla in quanto la maggior parte dei nostri lettori desidera avere i programmi pronti all'uso e non in formato archivio; inoltre preferiamo testare e selezionare ogni singolo programma piuttosto che prendere ciò che appare su Aminet e metterlo direttamente sul CD in formato compresso.
Non dimentichiamo inoltre che il CD è nato come complemento della rivista, quindi troverà anche materiale non facilmente reperibile in rete, il software dei lettori, le URL di cui si parla nella rivista cartacea e le offerte in esclusiva per Amiga Life. ■

a cura di Luca Danelon

Questo mese...

Il CD-ROM allegato ad Amiga Life vede anche questo mese la presenza di materiale inedito o in forma completa: è il caso infatti del materiale fornito da Dave Haynie (documentazione, schemi e studi di progetti Commodore che mai videro la luce, se non in forma di prototipi) e del gioco "Valhalla and The Lord of Infinity", gentilmente fornito da Vulcan (http://www.vulcan.co.uk) in versione completa.

Anche questo mese gli emulatori occupano un posto di rilievo nel CD-ROM, grazie alle attenzioni poste da Gabriele Favrin e Francesco Celli nell'accurata e precisa selezione e catalogazione del materiale: ben 40 MB di emulatori sono presenti su CD, in uno spazio ("Emulsland") che diverrà fisso nei prossimi CD, arricchendosi in futuro di consigli, trucchi e articoli ad hoc sui programmi inclusi.

Una novità è invece costituita dall'inserimento di indici dei contenuti del CD-ROM in formato testuale e ipertestuale: quest'ultimo, dotato di interfaccia AmigaGuide, permette anche la ricerca ed offre un interessante possibilità di esplorazione dei contenuti. Non mancheremo di perfezionare tale guida, per renderla velocemente consultabile alla ricerca del software desiderato.

Degno corredo di quanto finora segnalato, il numeroso materiale di integrazione agli articoli tecnici di AmigaDev, la ricca selezione di materiale da Aminet e tutto il materiale citato negli articoli della rivista, oltre ai contributi dei lettori, sempre attivi e pronti a segnalarci nuovo software.

EnigmA AMIGA Life 114

CD 114

- Un gioco completo: Valhalla!
- Tutti gli schemi Amiga di Dave Haynie
- Emulsland, la più completa raccolta di emulatori per Amiga
- Le novità di Aminet
- I contributi dei lettori
- Tutto il software citato nella rivista

CD-ROM

Pluricom



Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti ma soprattutto listati, programmi, foto e tutto il materiale proveniente dagli articoli pubblicati nella rivista. Nel cassetto "Dalla rivista" è anche presente un indice (in duplice formato HTML e testo) con la lista degli URL citati nella rivista, pronti per essere cliccati o copiati nel proprio browser.

Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle icone "GlowIcons", adottate ufficialmente con il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5; per visualizzare correttamente tali icone è necessario avere installato il Workbench 3.5, o – in presenza di un sistema operativo pari o precedente ad AmigaOS 3.1 – installare il patch NewIcons, presente sul CD-ROM stesso nella directory "Indispensabili/Icone".

Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: *amigalife.cd@pluricom.it.*

Novità da Virtual Works

Virtual Works, uno dei più attivi rivenditori Amiga italiani, rende note diverse novità. Tra i numerosi nuovi arrivi segnaliamo le schede BVision e CyberVision, lo SCSI kit per Blizzard, l'Amiga SDK ed Heretic II.

Virtual Works importa nel nostro paese i prodotti dei più importanti marchi Amiga mondiali.

Da GTI, gli ultimi arrivi sono: Texture Heaven 1 & 2 Compilation (2 CD), PhotoCD Manager, Master Iso 2.6, ASIMCDFS v3.09, VHI Studio 5.2, fxPaint v1.5, Apano Sin.

Da Vesalia: Case Winner per A1200, Interfacce 4 IDE Winner con o senza software, adattatore a "L" PCMCIA, Modulo Paloma per Picasso IV, Alimentatori per ogni modello Amiga, Controller SCSI per A570, SX 32 Pro, Acceleratrici Winner 630/40Mhz per A600, Seriali veloci X-Surf Zorro II e Wildfire 7.0, PPC e 5.0 in offerta.

Da Haage & Partner, infine: AmiCamedia, Driver Tavoletta Graphire, Art Effect PowerEffects 1, AE PowerEffects 2, AE SuperView, AE Colorseparator, Power Station e camere digitali Olympus.

Di Virtual Works anche il potente pacchetto per la stampa su Amiga, Turbo Print, recensito su queste pagine il mese scorso; dobbiamo a questo proposito scusarci con il titolare della ditta, Enrico Vidale, e con i nostri lettori: in fase di impaginazione della recensione di Turbo Print è misteriosamente sparita la scheda prodotto, che conteneva tra le altre cose l'indicazione della disponibilità del prodotto stesso.

Per finire, segnaliamo che il rivenditore veneto propone anche alcuni interessanti bundle con schede PPC, schede video e il gioco Heretic II.

http://virtualworks.hypermart.net



Macchine fotografiche digitali e Amiga

La Innovative ha sviluppato un driver per macchine fotografiche digitali che utilizzano il Digita(TM) Operating Enviroment. Questo sistema, che offre una grande facilità di utilizzo, attualmente viene utilizzato su macchine fotografiche di fascia alta e funziona su CPU PowerPC e Coldfire. La disponibilità di questo driver VHI per Amiga permette l'utilizzo di molte macchine fotografiche, quali ad esempio: Kodak DC 220, DC 260, DC 265, DC 290, Minolta Dimage 1500 EX, Dimage 1500 3D, HP PhotoSmart C500, C619, C912, Pentax EI-200, EI-2000.



http://www.innovative-web.de

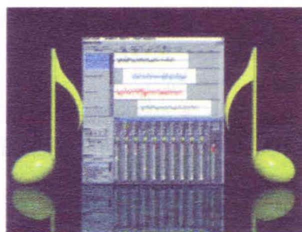
MegaFonts per Haage & Partner

La Haage & Partner distribuisce una collezione su CD di 5000 font professionali True Type. La collezione si chiama Mega Fonts ed è utilizzabile sia su Amiga che su PC. Oltre al CD è presente anche un mega-poster con raffigurati tutti i font. Il CD è proposto a 99 marchi tedeschi.

http://www.haage-partner.com

Audio Evolution

E' disponibile il nuovo demo di Audio Evolution, il programma per registrare audio direttamente su hard disk.



La nuova versione, la 3.0624, include una "expansion window" per il mixer con accesso diretto a tre bande di equalizzazione (richiede PPC), e una versione 68k non-realtime dell'effetto ReverbPro. Inoltre, sono stati eliminati alcuni problemi con il Filesave di AHI, è stato aggiornato il ReverbPro e sono stati eliminati altri bug.

http://www.audio-evolution.com

Lavorare con Amiga

Nella stragrande maggioranza dei casi, gli utenti Amiga sono tali per hobby, dovendo poi al lavoro usare altri sistemi, tipicamente PC. Sono pochi quelli che posso dire di avere la fortuna di lavorare su Amiga.

Per gli altri, consigliamo una visita al nuovo sito "Free Amiga Jobs"... e se trovate lavoro così, fatecelo sapere!

http://www.amiga-news.de/jobs

AmiJoe News

Ultimamente sono circolate sulla rete varie voci più o meno drammatiche sulle sorti delle nuove schede AmiJoe G3 prodotte dalla Met@box. I curatori del servizio "NotizieAmiga" di Amiga Group Italia hanno pensato bene di contattare la Blittersoft (che distribuisce le schede della Met@box).

La società inglese ha risposto loro che le versioni per Amiga 1200 delle schede AmiJoe saranno disponibili al pubblico per la fine di quest'anno, mentre la versione per Amiga 4000 verrà prodotta subito dopo. Nessuna informazione, invece, su eventuali versioni per Amiga 2000 o Amiga 3000, che evidentemente non sono al momento previste.

http://www.blittersoft.com

Extreme 2.0 disponibile

Darkage annuncia la disponibilità della nuova versione (2.0) di Extreme, il potente generatore realtime di effetti di sfondo per produzioni video.

Le novità di questa versione riguardano principalmente correzioni di bug. Per gli utenti registrati l'aggiornamento è gratuito.

http://www.darkage.it

Voyager 3



Dopo un lungo periodo di silenzio riguardo lo sviluppo di Voyager 3, Oliver Wagner ha annunciato che Voyager sta per avere un nuovo "cuore" (attualmente in prebeta) molto più veloce, che permetterà la facile implementazione di JavaScript, CSS, DHTML.

Voyager sarà così il primo browser per Amiga a supportare i fogli di stile?
http://v3.vapor.com

IBrowse 2.3

Se Voyager guarda al futuro, IBrowse non si ferma. La HiSoft, infatti, ha comunicato che l'autore di IBrowse è al lavoro per realizzare la versione 2.3. Tra le novità ci sarà il supporto alla libreria AmiSSL.
http://www.hisoft.co.uk

Nuovo sito Amiga: AmigaFire

E' disponibile su Internet un nuovo interessante sito interamente dedicato al mondo ludico su Amiga.
Su AmigaFire – questo il nome del sito – è possibile trovare numerose sezioni come le anteprime, le news, le recensioni, e la sezione trucchi. Completano il sito l'elenco delle ultime uscite, la posta, e un motore di ricerca sugli articoli trattati.
http://www.amigafire.com

Digital Almanac III

Nuova versione di Digital Almanac. Il programma è ora in grado di visualizzare l'ombra di un eclisse solare sulla mappa della Terra. E' anche disponibile un'immagine a 24bit dell'eclisse parziale di Sole, verificatasi lo scorso 31 luglio.
http://members.tripod.de/achimste/

Sette volte PageStream 4



E' disponibile presso la Haage & Partner l'aggiornamento alla versione 7 di PageStream 4.
Deron Kazmaier, l'autore del programma, fa inoltre sapere che lo sviluppo del miglior programma di DTP per Amiga continuerà, grazie ad un accordo con Grasshopper LLC, che diventa il nuovo produttore di PageStream.
http://www.haage-partner.com

AmiWorld On-line interamente rinnovato



La webmag AmiWorld On-Line cambia nome ed indirizzo. Il nuovo nome è "AmiWorld NetWork" e sarà raggiungibile all'indirizzo: *http://www.amiworld.it.* Si tratta di un cambiamento non unicamente esteriore che segna una politica di rinnovamento dei contenuti e di riconferma della classica linea editoriale.

Da ben tre anni AmiWorld persegue l'ideale della COLLABORAZIONE tra le parti interne alla comunità Amiga, siano esse pubblicazioni, operatori commerciali, associazioni amatoriali. E' convinzione dello staff che antagonismo e indifferenza siano mostri che non facciano onore alla comunità Amiga e che minino alla base le possibilità di successo di molte iniziative.

Da qui l'idea di ospitare in unico contenitore svariate iniziative editoriali, aumentandone la visibilità e offrendo al contempo al lettore un'oasi ove ritrovare tutto quanto necessita senza dover peregrinare per il WEB.

AmiWorld NetWork metterà a disposizione lo spazio necessario e una via privilegiata di comunicazione tra iniziative simili. Gli aderenti al progetto, i cui nomi saranno presto divulgati, manterranno totale indipendenza pur avvalendosi della collaborazione di AmiWorld NetWork.

Le operazioni sono portate avanti in collaborazione con diversi operatori commerciali, Cloanto in primis, che ringraziamo per aver reso questo sogno materialmente possibile.

L'entità dei cambiamenti cui AmiWorld farà fronte è tale da impedirci regolari aggiornamenti nel prossimo futuro. Certi della comprensione dei lettori, esortiamo di seguirci da vicino e farci pervenire, commenti, consigli, opinioni.

Paolo Pettinato
Chief editor of AmiWorld Network
Agi Member - AmigaLife and Apogeonline Contributor

Dal mondo dell'informatica

Nuovo formato nella memorizzazione digitale

Da una multinazionale statunitense, la Constellation 3D Inc, arriva la notizia di un nuovo supporto ottico multi-layer che promette di abbattere le barriere imposte dagli attuali CD/DVD. I nuovi dischi, denominati FMD ROM, permetteranno di immagazzinare da 50 a 140 gigabyte di dati, contro gli attuali 4,7 dei DVD.

I nuovi dischi si avvalgono della tecnologia "fluorescent technology" che risolve tutti i problemi della tradizionale "reflective technology" utilizzata per i DVD. La fluorescent technology elimina i problemi di attenuazione che il raggio laser incontra attraversando i vari strati del disco: ciò è stato possibile adottando come materiale per la superficie dei dischi un polimero fluorescente che, emettendo luce, risulta meglio leggibile dal raggio laser. Sensibile il miglioramento anche per quel che riguarda la velocità di esercizio: questi super-DVD sono in grado di trasferire in un secondo una quantità di dati 10 volte superiore a quella di un attuale lettore DVD.

Constellation 3D prevede di rilasciare i primi lettori e masterizzatori nell'estate 2001.

Viva gli otto bit

Retrogamer è una fanzine pubblicata dal 1995 con cadenza bimestrale, dedicata al mondo degli 8 bit degli anni Ottanta: home computer (Spectrum e Commodore 64) e console (Atari VCS 2600, Mattel Intellivision, CBS Colecovision e Vectrex).

Ogni numero costa per l'Italia 2 sterline, è possibile effettuare un abbonamento annuale (sei numeri) oppure ordinare, a prezzo speciale, i primi 25 numeri già pubblicati.

Pane per i denti dei più nostalgigi!

Microsoft – Amazon insieme per vendere libri

Microsoft e Amazon.com hanno recentemente formato un accordo di alleanza per vendere libri digitali via Internet: grazie a questo accordo, i più di venti milioni di clienti di Amazon potranno usare il programma Microsoft Reader per scaricare e leggere i libri elettronici venduti nella libreria digitale della società.

"Siamo entusiasti del fatto che Amazon.com, il numero uno dei venditori di libri online, abbia scelto Microsoft Reader, un software che faciliterà in tutto il mondo la lettura di libri agli appassionati", ha spiegato il vicepresidente della sezione sviluppo tecnologico della Microsoft.

Tale accordo non è comunque esclusivo: Amazon ha, infatti, anche firmato a marzo un accordo con l'azienda concorrente Adobe Systems, in

Dal mondo dell'informatica

seguito al quale il famoso programma Adobe Reader può essere usato per la lettura dei libri elettronici di Amazon, fra i quali c'è anche "Riding the Bullet" di Stephen King.

Nuove da Sony: una workstation grafica e un set-top box satellitare

Al recente SIGGRAPH 2000 Sony ha annunciato l'imminente disponibilità di una nuova workstation grafica. L'ambiente di sviluppo, che sarà composto dall'equivalente di 16 Playstation 2 avanzate, è destinato alla realizzazione di cinema digitale e soluzioni digitali realtime.

Inoltre, starebbe per uscire sul mercato anche un nuovo set-top box. Il prodotto offrirà la ricezione di immagini via satellite, e secondo Sony l'unico costo da sostenere per l'utilizzo del prodotto sarà quello di installazione. La multinazionale giapponese prevede la produzione di 200.000 esemplari entro la fine dell'anno.

Linus ridimensiona Linux?

Linus Torvalds, il fondatore del noto sistema operativo Linux, ha recentemente dichiarato, suscitando non poco scalpore, che i paragoni che egli stesso aveva fatto in passato tra Linux e Windows NT non sarebbero ancora possibili, lasciando intendere che sono numerosi i vantaggi che a tutt'oggi manterrebbe il sistema operativo Microsoft sul famoso Unix open source.

Torvalds ha però completato tali dichiarazioni annunciando l'uscita, tra pochi mesi, di una versione di Linux migliorata, che sarà a suo dire "capace di penetrare il mercato".

Mentre il "papà" di Linux è impegnato in queste contraddittorie dichiarazioni, si apprende che sempre più colossi dell'informatica mondiale si fanno attrarre da quello che viene a tutti gli effetti considerata l'alternativa numero uno di Windows NT. Aziende come IBM, HP e Dell hanno recentemente comunicato di voler specializzare parte dell'azienda su tale sistema operativo open source.

Un nuovo Transmeta

Continuano le novità sul fronte Crusoe, il nuovo chip della Transmeta. E' adesso in produzione un nuovo modello, la CPU TM 5600, che succede alla TM 5400. Tale ultima versione della CPU contiene una maggiore quantità di memoria cache, e garantisce compatibilità per memorie DDR e SDRAM. Il prossimo "step" avverrà secondo la società nei primi mesi del prossimo anno, con l'uscita del TM 5800.

Novità ludiche

I mesi estivi sono stati testimoni di tantissime novità ludiche.



La Crystal Interactive ha annunciato il gioco Ultra Violent Worlds su CD, nel doppio formato Amiga e PC. Il gioco, uno spara e fuggi con scrolling in parallasse originalmente rilasciato dalla Vorlan Software nel 1998 è stato corretto di tutti i problemi che erano presenti nella sua prima versione. Il gioco richiede un Amiga AGA e 4 MB di RAM.
http://www.crystal-software.com

Ha finalmente un nome e un sito web l'avventura grafica "demenziale" di cui già abiamo parlato nel numero 112. I segreti di Middle City, questo il nome del gioco, è una nuova avventura grafica interamente in italiano realizzata dal team dei MegaHertz. Lo sviluppo del gioco è iniziato nel mese di aprile di quest'anno; il rilascio della prima demo è dato per imminente. Il gioco verrà sviluppato sia per Amiga che per PC.
http://www.middlecity.web.com



EuroBURN inizialmente doveva essere il nome di un mission disk per Napalm. Ora la ClickBOOM ha deciso di promuoverlo a "seguito", e così il nuovo gioco si chiamerà Napalm 2: EuroBURN.
http://clickboom.com/n2/index.html

Finalmente disponibile è il nuovo gioco dei Digital Dreams Entertainment (DDE), gli autori di Wasted Dreams. CodeName: HellSquad, è distribuito su CD dai vari rivenditori Amiga.
http://www.dd-ent.com/games/hellsquad/index.html



La Blueblack Solution annuncia che stanno lavorando molto duramente per lo svilupo del loro prossimo gioco, Operation: Counterstrike. Attualmente il gioco richiede un PPC o un 68060, scheda grafica e 32 MB di RAM. E' prevista anche una versione per Windows 95/98/2000, che verrà rilasciata insieme a quella Amiga sullo stesso CD-ROM.
http://www.thesnakepit.demon.co.uk

La Schatztruhe annuncia la disponibilità di Aminet Games, una raccolta con oltre 1 GB di software (non compresso) dei migliori giochi presenti su Aminet, in oltre 1500 archivi. Ogni gioco può essere eseguito con un semplice clic, senza bisogno di installazione. Sul CD sono inoltre presenti oltre 70 giochi commerciali del calibro di Gloom 3, Max Rally, XTreme Racyng e Gamer's Delight 2
http://www.schatztruhe.de

Pictris è un puzzle-game diviso in tre livelli di difficoltà, più una modalità tutorial. Il gioco sarà presentato a Pianeta Amiga 2000, mentre questo numero di Amiga Life esce nelle edicole.
http://mantasoft.tripod.com/_GAME/PICTRIS.HTML

Novità anche per quanto riguarda i giochi per AmigaNG. Amiga Inc, infatti, ha annunciato il rafforzamento dell'alleanza con Hyperion, la quale, oltre a sviluppare giochi per Amiga basati sui processori Motorola 680x0 e PPC, si occuperà di fare il porting di questi giochi anche sugli Amiga della prossima generazione. Alcuni titoli annunciati sono: Heretic II, Sin, Shogo, FreeSpace, Alien Nation, Soldier of Fortune. Oltre a questi, Hyperion ha annunciato l'intenzione di sviluppare giochi di ruolo, di strategia, e simulatori.

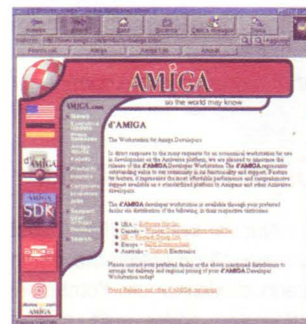
PCTask patch

La Trogladite Software ha rilasciato un aggiornamento al famoso emulatore PC. Tale aggiornamento risolve alcuni problemi di palette che si verificavano su alcune macchine.
http://www.trogsoft.org/products

Amiga Inc presenta d'AMIGA

Amiga Inc, grazie alla Software Hut e alla Wonder Computers, ha reso disponibile il "d'AMIGA".

Si tratta di un sistema che permette di sviluppare software per i futuri Amiga; si tratta in pratica di un PC compatibile con



installato l'Amiga SDK. Il sistema, che ha un costo abbastanza contenuto, dovrebbe essere disponibile a breve anche in Italia.
http://www.amiga.com

AmiCamedia

Haage & Partner presenta AmiCamedia, un programma che fornisce un modo facile per trasferire le immagini dalle fotoca-



mere digitali all'Amiga. Secondo la società tedesce, usare il programma è davvero semplice: basterà collegare la fotocamera all'Amiga, e lanciare il programma.
http://www.haage-partner.com

Nuovo "Executive Update" di Amiga Inc

L'ultimo Executive Update di Bill BcEwen conteneva alcune risposte a preoccupazioni e malumori che si erano diffusi nella comunità.

Il presidente di Amiga Inc ha voluto precisare principalmente tre cose:

- E' vero che l'Amiga Foundation Layer dell'SDK non ha la memoria protetta; ma ciò non significa che il nuovo Amiga non avrà la memoria protetta.
- La licenza contenuta nell'SDK, dice letteralmente McEwen, "è un errore dovuto ad una malcomprensione legale". Non ci sarebbe quindi alcun diritto di brevetto (royalty) da pagare. Solo chi lo vorrà potrà pagare una speciale licenza, e grazie ad essa ottenere una certificazione Amiga: sarà quindi volontario.
- L'Amiga One sarà dotato di processori con clock da 600 MHz a 1 GHz. Bill McEwen ha voluto fare questa precisazione per dimostrare che Amiga Inc è interessata al mercato desktop: tutta quella potenza su un telefono cellulare non servirebbe.

Prendiamo atto, come tutti, delle precisazioni di Amiga Inc, precisazioni che – in quanto chiarificatrici – sono sempre bene accette. Ci permettiamo però di osservare che le preoccupazioni e i malumori che, secondo McEwen, affliggono la comunità, derivano in primo luogo – a nostro avviso – da una discutibile politica di comunicazione da parte di Amiga Inc. Per la comunità, l'unica fonte di informazione è in pratica Amiga Inc: che però, nei suoi messaggi alla comunità, è spesso ambigua e imprecisa. E spesso le precisazioni, lontane dal precisare, confondono ancora di più le idee.

Salutiamo con gioia la terza precisazione, e non commentiamo (crediamo che non ce ne sia bisogno) la seconda; ma cosa significa, ad esempio, la prima dichiarazione? La comunità vede che l'Amiga Fondation Layer dell'SDK non ha la memoria protetta, e ne deduce che l'Amiga di prossima generazione non avrà la memoria protetta. Il presidente di Amiga Inc, lontano dal rispondere se questa memoria protetta ci sarà o meno, si limita a "chiarire", laconicamente, che il fatto che l'SDK non abbia la memoria protetta non implica che il nuovo Amiga non l'avrà. Va bene, ma presidente McEwen, questa memoria protetta, nel nuovo Amiga, ci sarà o no?

Purtroppo non ci è dato saperlo; e le "precisazioni" di Amiga Inc non aiutano.
http://www.amiga.com/corporate/071800-mcewen.shtml

Photogenics 5.0 beta



E' stato rilasciato per Amiga l'aggiornamento alla versione 5.0 beta del programma pittorico Photogenics. Questa versione contiene praticamente tutte le caratteristiche della versione già disponibile per Linux.
http://www.paulnolan.com

Free Pascal

E' disponibile la versione 1.0 di Free Pascal (conosciuto come FPK Pascal). Questo compilatore a 32 bit è disponibile, oltre che per Amiga, anche per Linux, DOS, OS/2 Windows. Free Pascal è compatibile con il Turbo Pascal 7.0 e supporta anche alcune estensioni di Delphi.
http://www.freepascal.org

Novità su IRC

Durante l'estate gli amighisti che hanno l'abitudine di riunirsi in IRC, lontani dal prendersi un periodo di vacanza, si sono al contrario mostrati più attivi che mai.

Nel tentativo di creare un canale alternativo al "solito" #amigaita (il canale che da ormai cinque anni riunisce gli amighisti italiani), canale che negli ultimi mesi aveva in effetti denunciato preoccupanti segnali di deterioramento, un gruppo di utenti ha deciso di organizzare una riunione pubblica (ovviamente in IRC), fatta in un canale appositamente creato, allo scopo di verificare se l'esigenza di creare un nuovo canale era condivisa. La riunione si è tenuta lo



scorso 27 luglio, ma nessuna decisione è ancora stata presa.

Intanto, in #amigaita alcune iniziative prese dagli elementi più attivi hanno ottenuto un buon successo; tra esse va segnalato senz'altro il sito web del canale, che offre una simpatica galleria degli utenti. Il sito sarà "mirrorato" (cioè copiato e integralmente riportato) ogni mese nel CD allegato ad Amiga Life, a partire da questo numero.
http://amigaita.cjb.net

Dal mondo dell'informatica

Transmeta, che ha recentemente firmato un accordo con Sony, ha dichiarato di essere al momento molto soddisfatta dall'andamento sul mercato della sua CPU. Secondo alcuni analisti di borsa, Transmeta si appresterebbe inoltre ad aumentare il proprio capitale.

AMD annuncia Hammer, nuovo processore a 64 bit

Mentre l'ultima CPU Athlon continua la battaglia a suon di MegaHertz nei confronti dell'Intel Pentium, battaglia che vede al momento in vantaggio l'AMD, con una versione del chip cloccata a 1,5 GHz prevista per il prossimo gennaio, Fred Weber, vice presidente in AMD, ha recentemente presentato le specifiche di un nuovo microprocessore a 64 bit, che costituirà il successivo gradino nell'evoluzione delle CPU x86 compatibili.

La nuova CPU, chiamata per il momento "Hammer", dovrebbe uscire sul mercato per la fine del 2001. A fianco ad una compatibilità completa con le istruzioni x86, sono garantite anche tante nuove caratteristiche. Secondo Fred Weber "AMD ha ampliato il set di istruzioni x86 introducendo due caratteristiche principali: un'estensione a 64 bit chiamata Long Mode, e registri più capaci". Long Mode comprende due modalità secondarie: la "64 bit mode" e la "compatibility mode". La prima supporta il nuovo codice a 64 bit grazie all'aggiunta di otto registri estesi per uso generale, con il puntatore delle istruzioni. Inoltre, prevede l'aggiunta di otto registri a virgola mobile a 128 bit. La compatibility mode prevede una modalità x86 pura tradizionale, che consente di preservare la compatibilità binaria con le applicazioni e i sistemi operativi a 16 e a 32 bit esistenti.

Le aste online prime responsabili delle truffe su Internet?

Nella classifica delle truffe online il primo posto spetta alle aste. Lo assicura l'FBI, che ha recentemente portato a termine un'indagine sulle frodi del World Wide Web.

Delle ben mille denunce la settimana che sono arrivate negli ultimi mesi al "Centro reclami per le truffe via Internet", centro appositamente istituito dall'FBI in collaborazione col Ministero della Giustizia USA, circa la metà riguarderebbe, infatti, aste di prodotti, che spaziano dai quadri sino agli organi umani. Le vittime, per lo più di merce pagata e mai ricevuta, hanno perso in media 800 dollari, secondo l'indagine.

I vari siti che si occupano di aste online hanno difeso il principio delle

aste sostenendo che le truffe riguardano una percentuale minima delle transazioni. E- Bay, per esempio, il più importante sito mondiale di aste telematiche, afferma che solo un prodotto su 40.000 risulta essere un falso e che i suoi clienti sono comunque assicurati.

E in Europa? Un coro unanime: "le truffe sono un fenomeno del tutto limitato", assicurano i maggiori banditori di aste online del vecchio continente.

Elettore disgustato mette all'asta il voto

Intanto, mentre continuano le discussioni sulla presunta insicurezza delle aste online, sembra non arrestarsi il grande successo di pubblico che sta coinvolgendo un po' tutte le categorie di persone e garantendo ottime visibilità (e successi di borsa) alle società che offrono tali servizi.

Alle aste online si trova davvero di tutto... ma probabilmente nemmeno i responsabili di eBay (il più grande sito di aste online) non avrebbero mai pensato che un giorno sarebbe finita online l'asta di un... voto.

Un elettore del Maryland, infatti, disgustato dalla corruzione della politica - che evidentemente è di casa ovunque -, ha messo all'asta su Internet il suo voto per le prossime elezioni presidenziali di novembre.

L'uomo, che usa il nome in codice "apragmatic" sul sito di eBay, il giorno di Ferragosto ha messo in linea il seguente messaggio: "Vendesi voto alle elezioni 2000 di un cittadino USA iscritto nelle liste elettorali del Maryland, Stati Uniti. Potete indicarmi per chi votare alle presidenziali e nelle altre elezioni del mio distretto, scegliendo un candidato o un partito. Perché un cittadino americano dovrebbe essere tagliato fuori? Deputati e senatori vendono regolarmente i loro voti al migliore offerente. Democrazia in vendita!" .

Chi pensava a uno scherzo si sarà probabilmente ricreduto dopo aver visto coi propri occhi che, ventiquattro ore dopo l'offerta, il prezzo era già schizzato da 5 a 10.000 dollari!

Messaggi email agli uomini del futuro

Sarà ancora abitata la Terra tra 50.000 anni? Un'organizzazione francese ideata da un artista e finanziata da una serie di sponsor internazionali crede di sì. E ne è così convinta che invierà ai futuri abitanti del nostro pianeta delle lettere. Naturalmente sotto forma di posta elettronica.

L'iniziativa si basa sul lancio di un satellite, chiamato Keo, che dovrebbe andare in orbita nel 2001. Keo volerà sopra la Terra con un carico originale: milioni, forse miliardi di messaggi scritti da esseri umani di oggi.

Il progetto, che ha il proprio quartier generale a Parigi, prevede che dopo essere stato in orbita per 50 millenni, il

Amiga.free

L'estate appena trascorsa è stata particolarmente generosa per quanto concerne il rilascio gratuito di materiale commerciale. Iniziamo subito con FFNews, un titolo dedicato agli utenti Internet. Dopo StarGate, anche questo newsreader viene regalato alla comunità Amiga. L'autore ne ha abbandonato lo sviluppo e precisa che non offrirà alcun supporto al prodotto, comunque buono e che va ad ampliare la rosa di programmi fra cui poter scegliere per iniziare ad avventurarsi nella Rete senza bisogno di mettere continuamente mano al portafoglio.
http://fla4.de/ffnews/

Di genere totalmente diverso è la libreria che permette a Real3D, uno dei più celebri raytracer Amiga, di visualizzare il proprio output a 24 bit anche in finestra. Precedentemente shareware, wfmhcybergfxr3d è ora freeware e ne è stato distribuito anche il sorgente.
ftp://amiga.com.pl/pub/r3d/wfmhcybergfx_src.lha

In ambito musicale segnaliamo il rilascio del sorgente del player CD ACDPlay e l'uscita della versione finale di DeliTracker. Quest'ultimo, ora freeware, si candida come il player musicale definitivo, supportando centinaia di formati, dai MOD ai file audio del C64, per citare due esempi classici.

Per dovere di cronaca informiamo che durante l'estate è stata distribuita gratuitamente, sul sito web ufficiale (*http://golded.tripod.com*), la versione completa di GoldEd Studio 5. Si trattava comunque di una operazione di carattere pubblicitario limitata nel tempo. Purtroppo i tempi di stampa della rivista nei mesi estivi non ci hanno consentito di coprire l'annuncio nello scorso numero. In luglio è anche giunta notizia che SAS, dopo un'analisi di mercato, ha rigettato l'ipotesi di un rilascio gratuito della versione Amiga di SAS/C, sebbene si tratti di un prodotto non più in vendita.

Di tutt'altre idee sembra essere GPSoft che, dopo aver rilasciato DOpus4, ne ha ora distribuito anche il manuale in forma elettronica, consentendone persino la modifica ed aggiornamento alle novità introdotte da Jacek Rzeuski.

Parecchie novità anche per quanto concerne i giochi. Oltre alla "solita" manciata di titoli commerciali concessi a Back to the roots (*http://www.back2roots.org*), che ora beneficia anche dei molti contratti annullati in seguito allo "scandalo" Alive Mediasoft, merita una citazione d'onore, non fosse altro che per quanto se ne è parlato nel canale #amigaita su IRC, Imperium Terranum 2 (*http://www.VirtualWorlds.de/IT/index.html*), gioco in stile Civilization con ambientazione fantascientifica, ora open source. Gli appassionati del filone "puzzle" possono invece visitare Amiga Arena (http://online-club.de/~ARENA/) e scaricare la chiave di BallMaster.

Chi infine predilige le stragi alla "Quake", sarà felice di apprendere che Fox Interactive intende rilasciare il sorgente di Alien Vs Predator Gold (*http://www.foxinteractive.com/games/avpg/*), uno "squartatutto" 3D in soggettiva con grafica di alto livello. Speriamo di vederne presto un port Amiga PPC.

Per ora vi diamo appuntamento al prossimo numero!

Gabriele Favrin

PureBasic 1.5

E' disponibile la nuova versione di PureBasic, un potente linguaggio disponibile per i processori m68k e PowerPC.

Tra le novità di questa versione è da segnalare il supporto per la localizzazione. Per ora le lingue supportate sono però le sole inglese, francese e tedesco.

Nel sito web dell'autore è presente la versione dimostrativa e l'aggiornamento per gli utenti registrati.
http://www.fantaisie-software.fr.fm

Amiga Inc: accordi con Matrox...

Amiga Inc – lo si apprende nel sito web della società – ha firmato un'alleanza strategica con la canadese Matrox, uno dei leader mondiali costruttori di schede grafiche.



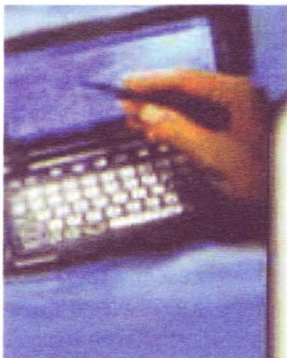
"Amiga è sempre stato sinonimo di eccellenti video e grafica 2D e, lavorando al fianco di Matrox, possiamo proseguire verso il livello successivo e più in là" ha dichiarato Fleecy Moss, vice presidente di Amiga, che ha aggiunto: "La grafica 3D è una cosa relativamente nuova per l'Amiga, e con gli assi che Matrox ha nella sua manica, la prossima generazione di Amiga trasformerà la finzione 3D in realtà 3D".

Da parte di Matrox, Alain Thiffault, product manager, ha dichiarato che "Matrox è sempre ben felice di avere l'opportunità di assistere allo sviluppo di prodotti per terze parti. Amiga è sempre stata una solida piattaforma, e

siamo felici di offrire risorse per i loro futuri prodotti."
http://www.amiga.com/corporate/072400-matrox.shtml

... e con Ruksun Software Technologies

Poche settimane dopo aver comunicato l'accordo con Matrix, nel sito di Amiga Inc è apparso l'annuncio relativo a un



nuovo accordo di partenariato, questa volta con Ruksun Software Technologies.

Ruksun è uno dei pionieri nello sviluppo di software di interconnettività e Internet su dispositivi wireless, come i palmari dotati del sistema operativo Windows CE.

Grazie a questo accordo, i programmi Imap Force e Messenger saranno disponibili su AmigaNG.
http://www.amiga.com/corporate/082400-ruksun.shtml

Sempre più GlowIcons

AppMI è una nuova collezione di immagini ed animazioni per toolbar in stile GlowIcons.

La collezione è libera per tutti i programmatori e chiuque voglia farne uso, ma occorre registrarsi e chi rilascia un prodotto che usa AppMI dovrà mandarne una copia completa all'autore.
http://home.t-online.de/home/mason.home/homepage.htm

PhatEdit: un text editor in soli 2 KByte?

Magia di Elate: PhatEdit è il primo editor di testi per AmigaNG. L'editor ha tutte le funzioni basilari, interfaqccia grafica compresa... ed occupa soltanto 2 KB!
http://members.xoom.com/PhatRepublic

Frogger 1.6

E' disponibile la nuova versione di Frogger, potente player di animazioni in formato MPEG. Sono presenti le versioni per i vari processori m68k, WarpOS, PPC, e anche per il nuovo MorphOS.
http://frogger.rules.pl

Amiga Forever 4.0

A breve sarà disponibile la nuova versione di Amiga Forever, la 4.0. Questa nuova versione include anche il Kickstart e il Workbench 3.1 e il supporto dell'emulazione AGA. Molto software aggiuntivo presente sul CD è stato aggiornato; ora è anche possibile utilizzare immediatamente l'emulazione con i PowerMAC.
http://www.cloanto.com

StormC 4.0

La Haage & Partner ha presentato il nuovo StormC 4.0.

Il compilatore si trova attualmente in fase di betatesting, e sarà disponibile a breve.
http://www.haage-partner.com

Top Production Samples, Vol. 1

Bjorn Lynne annuncia la disponibilità di Top Production Samples, Vol. 1, una raccolta di sample su CD-ROM.

Tutti i file presenti sul CD sono campionati con qualità professionale a 44.1 KHz a 16 bit in formato WAV e SF2 (SoundFont).

Il costo del CD è di soli 19 dollari, contro i 100 o 200 normalmente richiesti per un prodotto analogo.

Sul sito di Bjorn Lynne è possibile oltre che visionare l'elenco di tutti i file campionati presenti sul CD, ascoltare delle versioni ridotte dei file ed è anche possbibile scaricare un brano musicale creato in circa 45 minuti con solo i brani presenti nel CD e con una SoundBlaster Live.
http://www.lynnemusic.com/tps1.html

Taifun: Wildfire su AmigaNG

Taifun sarà il successore del famoso Wildfire 7 PPC.

Questo nuovo programma sarà disponibile per il nuovo AmigaNG; per ora esiste in versione alfa.
http://www.wk-artworks.de/taifun/main.html

Nuova versione di REBOL/View

Nuova versione di REBOL/View, ora giunto alla "pre-beta 5". Disponibile per più di 20 sistemi operativi (tra cui naturalmente l'Amiga), il programma può essere scaricato dalla pagina dedicata alle versioni sperimentali.
http://www.rebol.com/xpers/xpers.html
http://www.rebol.com

Apre Emulsland

Dopo un mese dall'annuncio ufficiale, riportato nello scorso numero, vede finalmente la luce Emulsland, quello che si appresta immediatamente a diventare il punto di riferimento online per gli appassionati di emulazione su Amiga.

Ai lettori che non possono accedervi in Rete è dedicato il mirror mensile che, da questo mese, apparirà sul nostro CD.
http://emulsland.cjb.net

Dal mondo dell'informatica

satellite torni sul pianeta, dove consegnerà i messaggi in CD-ROM dei partecipanti a Keo.

Jean-Marc Philippe, l'artista francese a capo dell'iniziativa dal 1994, sostiene che tutti possono scrivere e mandare gratuitamente il proprio messaggio su Keo via email o per posta. Dagli studenti ai carcerati, sono già molti da oltre 120 Paesi ad aver inviato le proprie missive per il futuro.

I messaggi non sono soggetti a censura e rimangono nella lingua originale in cui sono scritti, ma non devono superare i 6.000 caratteri.

Cellulare e lettore MP3... da indossare

La Levi's, in collaborazione con la Philips Electronics, sta per lanciare sul mercato quattro nuove giacche molto particolari. Le giacche saranno infatti... interattive, e secondo la multinazionale USA rivoluzioneranno l'arte del vestire. Telefono cellulare, lettore MP3 e cuffie - si legge in un comunicato delle due società - sono nascosti dentro le giacche e collegati da una rete di cavi cuciti nei tessuti delle casacche.

I nuovi indumenti elettronici non saranno in vendita nei negozi della Levi's, ma in non meglio specificati "punti vendita di alto livello". Non è chiaro come sarà possibile lavare le "giacche tecnologiche". "Basta staccare telefono e lettore MP3 con un clic, senza togliere i fili", sostiene sicura una non troppo convincente Ellen de Vries, addetta stampa della Philips.

In Inghilterra la prima rapina elettronica in banca

La rapina sarà anche stata "virtuale", come hanno riportato i giornali, ma i soldi erano veri!

Il mese scorso è stata infatti svaligiata una banca su Internet: tre ciberladri inglesi, non alzandosi mai dalla sedia di fronte al loro computer, sono riusciti a entrare nel server di una banca online e a prelevare diverse centinaia di milioni di lire. Judi Prue, portavoce della polizia, ha dichiarato preoccupata: "Siamo di fronte a un'area del tutto nuova di espansione della criminalità, e dobbiamo cercare di tenerci un passo avanti ai delinquenti che usano la rete per commettere reati".

Scotland Yard è comunque riuscita ad arrestare i tre colpevoli, ma si è comunque rifiutata di rendere noto il nome dell'istituto di credito online vittima del furto.

Il quotidiano "The Independent", citando fonti vicine agli inquirenti, ha riportato che potrebbe trattarsi di Egg, una e-banca da poco quotata in Borsa che ha oltre un milione di clienti. Primo risultato di questa "soffiata": le azioni di Egg hanno perso immediatamente il 2 per cento all'apertura delle contrattazioni, il giorno successivo.

MorphOS , la sorpresa

di Gabriele Greco

Il primo agosto, senza alcun preavviso, è stata rilasciata la prima BETA pubblica di MorphOS, un nuovo sistema operativo per Amiga/PPC annunciato all'inizio dell'anno.

Quando questo nuovo OS fu annunciato per la prima volta in febbraio, la notizia non fu accolta molto seriamente, molti pensarono che si trattasse di un pesce d'aprile anticipato, altri che fosse il "solito" vaporware a cui purtroppo recentemente noi amighisti siamo stati abituati.

A circa sei mesi di distanza da quel primo annuncio, però, MorphOS (http://www.morphos.de) esiste e funziona, e anche tremendamente bene, per essere una prima beta pubblica. Il design e gli obiettivi che si prefigge questo nuovo sistema sono quelli che, a parere di chi scrive, avrebbe dovuto inseguire Amiga Inc: realizzare un sistema operativo moderno (con memoria protetta, resource tracking, paginazione, memoria virtuale, multiprocessing...) che però permetta in qualche modo di eseguire anche le applicazioni dei vecchi Amiga, senza doversi affidare a lenti e scomodi emulatori come UAE (voci non confermate riferiscono che anche Amiga Inc, nella versione finale del proprio sistema, permetterà qualcosa di simile).



Architettura e software nativo disponibile

Il kernel di MorphOS non è il kernel di Amiga (Exec): è un kernel Quark, con tutte le caratteristiche sopraccitate. Sopra a questo kernel però è stato ricostruito Exec, completamente in codice PowerPC. MorphOS all'avvio spegne il 680x0 ed esegue i programmi in codice 68k tramite un ottimo emulatore; ciò che rende la velocità dell'emulazione molto superiore a quella di UAE è il fatto che di numerosi moduli di AmigaOS sono state create delle versioni in codice nativo PPC, e inoltre non vengono emulati i chip custom di Amiga.

Oltre ad Exec sono state convertite: graphics.library, dos.library, scsi.device, ppc.library, ramlib, utility.library, picture.datatype (più numerosi datatype) e molte altri moduli di sistema. La lista è in continua espansione, perché è stato reso molto semplice il processo di sostituzione di un modulo: è possibile, per esempio, avendo i sorgenti disponibili, convertire un datatype 68k in datatype MorphOS/PPC in meno di 10 minuti. Oltre ad i moduli di sistema la prima versione di MorphOS contiene altri moduli fondamentali per le prestazioni in codice PPC: CybergraphX 5.0, cybppc.device, ppc.library, filesystem SFS, il filesystem per CD-ROM drive, ed è annunciata (ma non ancora disponibile) la versione nativa di MUI e di tutti i programmi della Vapor (Voyager, AmIRC, AmFTP...). Subito dopo la distribuzione della prima beta sono anche stati realizzati i primi porting per MorphOS. Al momento sono disponibili una versione di AHI nativa ed il player di MPEG Frogger. Inoltre la presenza della ppc.library permette il corretto funzionamento di tutti i programmi scritti per PowerUP (a volte anche con prestazioni migliori che su AmigaOS!).

All'interno del sito MorphOS è possibile reperire un'ampia selezione del software "standard" della distribuzione Geek Gadgets (il compilatore C/C++ gcc, gzip, tar, grep, ls, make...). Potete trovare tutto questo materiale anche nel CD allegato a questo numero di Amiga Life.

L'emulazione

Oltre a questo su MorphOS funziona in emulazione praticamente TUTTO il software che funziona abitualmente su un Amiga.

E' possibile installare MorphOS sulla propria partizione di sistema senza influire con il corretto funzionamento di AmigaOS; all'interno dell'archivio per l'utente troverete alcuni file di testo che spiegano come procedere. L'unico file di sistema che occorre modificare è la startup-sequence, che però, come spiegato nella documentazione inclusa nel pacchetto, è possibile modificare in modo da permettere il boot sia in AmigaOS che in MorphOS in maniera trasparente (usando il comando version e qualche if). Questa prima beta pubblica non ha uno script di installazione automatica, ed ha la documentazione per gli utenti piuttosto scarsa; al contrario, la documentazione presente nell'archivio per sviluppatori è molto curata ed esauriente, e spiega tra le altre cose in maniera molto dettagliata il funzionamento interno dell'emulatore.

Si apprende così che, in effetti, lo scopo principale di questa versione di MorphOS è permettere ai programmatori di eseguire il porting dei loro programmi Amiga/68k sul nuovo sistema, nonché scovare ed eliminare i bug presenti nel complesso sistema di emulazione.

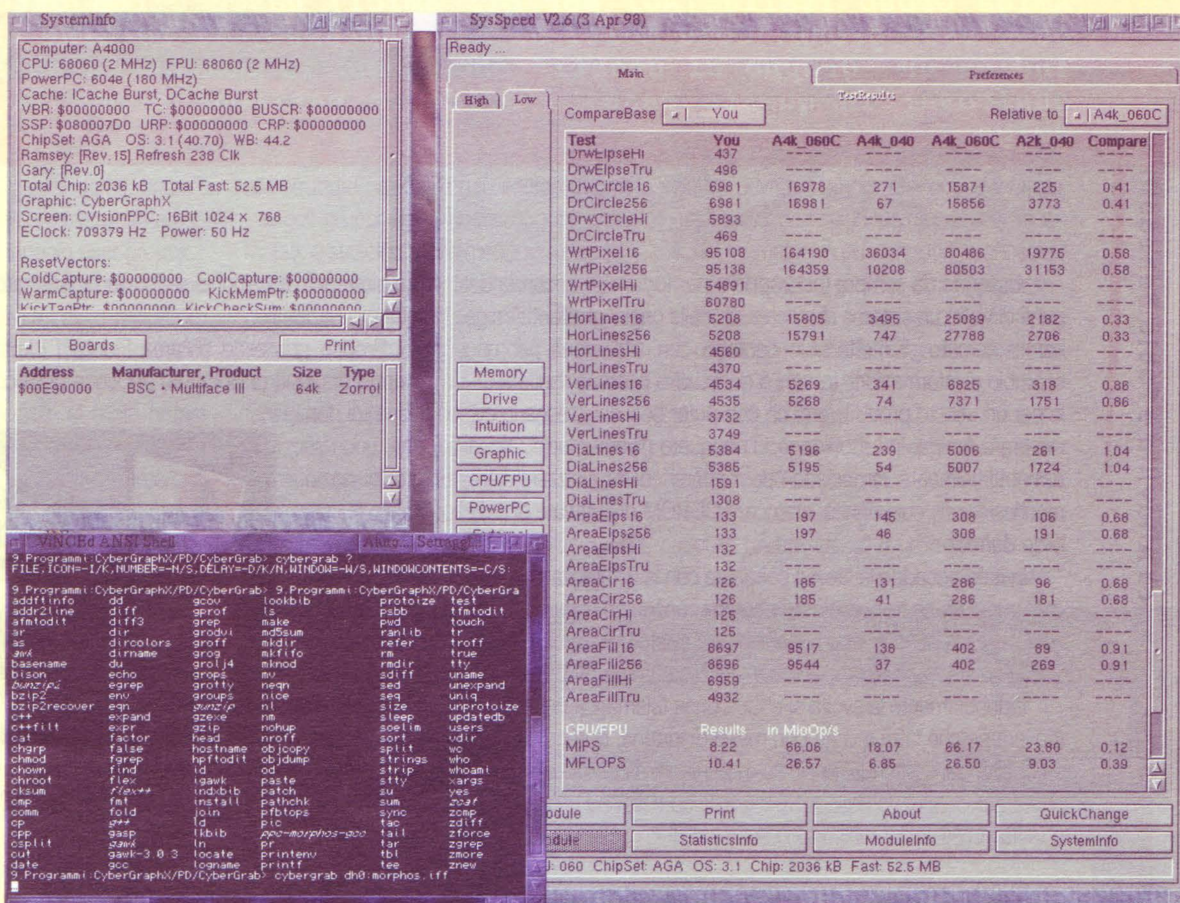
Funzionamento

I requisiti di sistema per poter installare MorphOS sono: scheda CyberstormPPC o BlizzardPPC (in questo caso con partizione di boot su IDE, in quanto lo SCSI della BlizzardPPC non è ancora supportato), Kickstart 40.68 o 40.70 (3.1, va anche bene se si ha come

modulo software), Workbench 3.1 o 3.5, CybergraphX v4 (con l'ultimo aggiornamento installato). Il driver Cybergraphx V5 presente in MorphOS supporta in modo nativo CyberVision/BlizzardVisionPPC e AGA, le altre schede funzionano in emulazione.

Al primo boot in MorphOS, sono rimasto incredibilmente stupito, il MIO Workbench era davanti a me, con sfondo, icone del 3.5, cornici di Birdie e gadget di sistema modificati da VisualPrefs (solo UnixDirs3, delle commodity che utilizzo abitualmente, è risultato incompatibile con MorphOS; anche MCP funziona, sebbene possa rallentare notevolmente il sistema sostituendo con patch in codice 68k alcune funzioni in codice PPC)...

La velocità con cui si aprono le finestre e viene ridisegnata la GUI è paragonabile a quella di un 68060. I test di SysSpeed (nella foto) mostrano quale è la reale velocità del sistema, per quanto possa essere affidabile un benchmark come i MIPS (millioni di istruzioni, emulate in questo caso, per secondo), con un PPC604e/180mhz la velocità "grezza" è pari alla metà di un 4000/040, mentre le prestazioni del coprocessore matematico emulato sembrano paragonabili con quelle del 68060. Il sistema si comporta bene nella grafica, in alcuni test raggiunge un 4000/060 con CyberVision64 (si parla sempre di un programma di benchmark che esegue i suoi test in emulazione).



I benchmark eseguiti con SysSpeed mostrano la buona qualità dell'emulazione. Il processore viene riconosciuto come un 68060 a 2 MHz. Si noti anche l'ampio set di programmi GNU disponibili (nella shell in basso a sinistra).

In conclusione, questa beta di MorphOS promette molto bene. L'emulatore ha già una buona stabilità, anche se non sono rari i casi in cui il programma emulato si blocchi. Ralph Smidth (autore di gran parte del software delle schede di Phase5), Frank Mariak (autore di CyberGraphX) e le altre persone impegnate in questo progetto stanno però facendo un ottimo lavoro, correggendo al volo i bug segnalati dagli utenti tramite l'apposita e molto frequentata mailing-list.

Nonostante il sistema operativo funzioni e sia già utilizzabile da un utente, è ancora altamente incompleto; infatti, oltre all'API compatibile AmigaOS, è nelle caratteristiche pianificate una GUI proprietaria più moderna ed al passo con i tempi, al momento ancora non disponibile (forse un'estensione della già annunciata MUI/MorphOS?).

Al momento in cui scriviamo non è ancora nota una data di pubblicazione per la versione finale, non è neppure stato ancora deciso se il prodotto sarà commerciale o no (nel primo caso potrebbero avere diversi problemi a causa della licenza del compilatore GCC, che impone la distribuzione dei sorgenti anche nel caso di prodotti commerciali). Quello che è certo invece è che MorphOS esiste e funziona, e che potrebbe probabilmente essere la strada giusta per un'evoluzione di AmigaOS senza "strappi" con il passato. Certo, se un sistema del genere fosse uscito poco dopo le schede PowerUP avremmo evitato la kernel war (WarpOS vs PowerUP), e forse alcune software house non avrebbero abbandonato il mercato Amiga: sia PowerUP che WarpOS pongono alcuni vincoli alla realizzazione di programmi PPC, vincoli che con MorphOS non esistono.

Amiga Group Italia

Amiga Group Italia (AGI per gli amici) nasce circa otto anni fa come user group. Come molti di voi sapranno, il termine user group indica un "gruppo di utenti" che hanno in comune la passione per qualcosa; in questo caso, l'evidente passione è per il computer Amiga.

di Alessandro Gerelli, Enrico Altavilla e Fabio Benedetti

Essendo da sempre (purtroppo o per fortuna, a seconda dei punti di vista) un sistema di nicchia, fin dalle origini gli utenti Amiga hanno cercato di mettersi in contatto con altri utenti per uno scambio di informazioni, trucchi e quant'altro potesse risultare utile per un utilizzo produttivo di un computer così rivoluzionario come era/è Amiga. In tutto il mondo nacquero diversi gruppi, alcuni diventati talmente famosi da "permettersi" di organizzare fiere, manifestazioni, convegni e stampare CDROM di software di pubblico dominio.

In Italia accadde la stessa cosa, ma con la differenza che i singoli gruppi erano troppo piccoli per farsi conoscere al grande pubblico; spesso si trovavano annunci (sulle riviste del settore) di persone che volevano scambiare opinioni o creare un gruppo.

Indubbiamente la svolta si ebbe con la telematica dei "poveri" (povera perché fatta a volte con mezzi di fortuna, non per la scarsa qualità dei contenuti, anzi), ed in particolare con quella grande rete amatoriale di nome FidoNET; grazie ad essa, ad un modem e a tanta voglia di comunicare, lo scambio di informazioni era sempre più rapido e quindi ci si poteva organizzare meglio e su tutto il territorio nazionale.

Proprio grazie ad un'area FidoNET dedicata ad Amiga, un gruppo di utenti di Bologna, per voce di Rocco Coluccelli, lanciò l'idea di fondare uno user group nazionale.



Un'altra illustrazione che ben mette in mostra lo spirito che muove i soci di Amiga Group Italia.

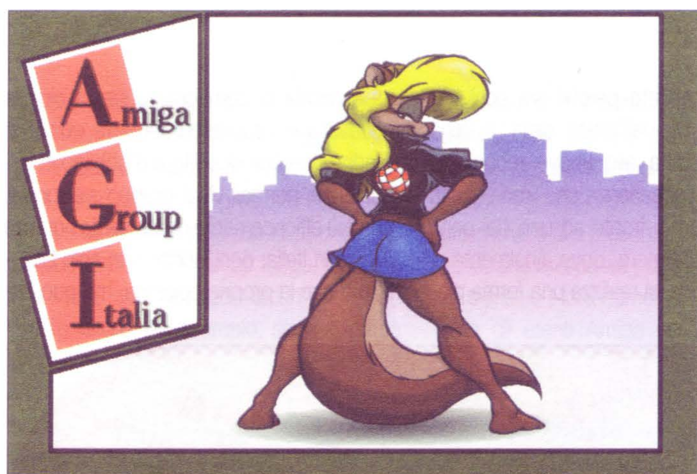
Si era infatti notato, proprio nell'area Amiga della rete FidoNET, che molti avevano già creato di fatto, nella propria zona, una specie di user group; molti, settimanalmente, si ritrovavano infatti in qualche locale della zona per mangiare una pizza, bere una birra, parlare di Amiga e denigrare i poveri utenti di PC! E queste stesse persone, durante la settimana, si tenevano in costante contatto telefonico (per chi non aveva il modem) o tramite la rete FidoNET.

Il passo fu quindi breve; creare una entità nazionale che raggruppasse sotto un unico nome tutti questi piccoli user group (a parte pochissimi, gli altri erano composti da sole 5/10 persone, a volte anche meno). In seguito all'appello lanciato sull'area Amiga, aderirono diverse persone e si cominciò a formare il primo nucleo embrionale di quello che sarà poi conosciuto come Amiga Group Italia.



Il sito web di Amiga Group Italia contiene tutte le informazioni utili per sapere come iscriversi, per vedere l'elenco delle sezioni aperte e per seguire da vicino i progetti portati avanti dall'associazione.

AGI nasce quindi come unione di molti singoli gruppi di utenti, che mantengono la propria autonomia ma che rimangono in contatto con gli altri gruppi diffusi sul territorio nazionale tramite la figura del refe-



AGI vuole dare di sé l'immagine di un'associazione in cui, più che le regole istituzionali o formali, contano valori come quelli del cuore e dell'amicizia.

rente (da non considerarsi come "capo", ma più che altro come organizzatore e collegamento tra AGI e singolo user group).

Uno degli aspetti più importanti di uno user group come AGI è l'aiuto reciproco, ma anche e soprattutto aiuto verso altri utenti Amiga della propria zona; è stata questa l'attività principale di molti gruppi locali ed è per questo che molti referenti (ma non solo) lasciano il proprio numero di telefono nell'archivio soci (eventualmente pubblicabile su riviste e volantini) per poter essere raggiunti anche da utenti non dotati di modem o di altre zone d'Italia.

Va sottolineato che il supporto che questi gruppi danno ad altri utenti della zona è a titolo puramente gratuito (come gratuita è l'iscrizione ad AGI); questo non toglie che ci sia professionalità nell'aiutare utenti in difficoltà, ma allo stesso tempo non si possono richiedere servizi (almeno per ora) che vanno oltre il tempo libero che ciascuno di noi dedica ad AGI.

Negli ultimi anni AGI si è fatta notare anche per aver partecipato attivamente alle varie edizioni di Pianeta Amiga (e di altre fiere non espressamente dedicate ad Amiga), presentando di volta in volta servizi utili al pubblico; stampa di volantini con i distributori e/o riparatori Amiga ancora attivi in Italia, gestione del canale IRC durante la fiera, mercatino dell'usato ed help desk sul posto.

Struttura e organizzazione

Come abbiamo visto, AGI si configura come un ente decentrato sul territorio ed è proprio nel territorio che cerca di operare e di agire con maggiore efficacia.

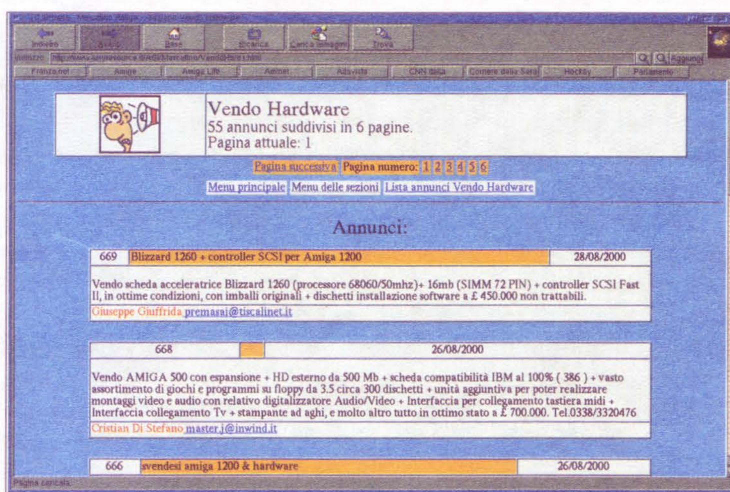
I gruppi locali, sono, per così dire l'essenza dell'associazione stessa. E' interessante notare che alla struttura nazionale non interessi come i singoli gruppi siano gestiti oppure organizzati: è sufficiente che mettano a disposizione una figura che tecnicamente viene definita "referente" e che più semplicemente, come abbiamo detto, è colui che cura i rapporti e i contatti fra il proprio gruppo e tutti gli altri. Non è raro infatti il caso che alcuni gruppi locali, in realtà, siano nati in totale autonomia rispetto ad AGI e che si siano invece affiliati successivamente, mantenendo, per così dire, una doppia natura. E neppure è strano, a volte, che gli affiliati ai gruppi provinciali non partecipino alle iniziative di tutta l'associazione, ma si impegnino esclusivamente nei confronti del proprio ambito particolare.

Un tipo di struttura come questo potrebbe far pensare ad una difficoltà latente di gestione o di coordinamento fra le varie realtà, spesso distanti, come potete immaginare e non solo geograficamente. Nella pratica ciò non avviene per due ragioni fondamentali che cercheremo ora di analizzare in dettaglio. Per prima cosa, dobbiamo far notare che il numero di membri in forza a ciascun gruppo è normalmente piuttosto esiguo, e a volte può anche non arrivare a superare l'unità. La seconda motivazione ha invece a che fare con la natura, la velocità e l'efficacia del mezzo telematico, con il quale, da sempre per sua stessa natura e dirmmo per vocazione, è gestita l'associazione. La prima causa riflette la situazione attuale dell'utenza amighista in Italia e onestamente non offre, in questo contesto, alcun spunto interessante alla discussione. Qui invece ci vorremmo piuttosto soffermare sull'altra questione, perché rappresenta, a nostro avviso, un'esperienza fuori dal comune, anche al di là del mondo informatico.

Il diritto e insieme la legislazione della Repubblica, offrono per quanto riguarda l'organizzazione di enti, società o fondazioni, sostanzialmente un'ampia libertà all'iniziativa privata, sempre che non si intenda usufruire di particolari regimi e ambiti fiscali, nel momento in cui vengono riconosciuti precisi "status" giuridici (come ad esempio: "Associazioni senza scopo di lucro" o le cosiddette ONLUS, "Organizzazioni non lucrative"...).

Molto brevemente, gli organi fondamentali di cui ogni associazione dovrebbe dotarsi sono di solito due: l'assemblea dei soci e un comitato direttivo di cui fa parte spesso un presidente o un responsabile. I singoli statuti poi assegnano ora all'assemblea, ora al presidente i vari compiti ed uffici, anche se sostanzialmente l'associazione è "governata" dal comitato dei dirigenti, mentre l'assemblea, anche per ragioni di ordine pratico, è chiamata a riunirsi solo periodicamente o per decidere su fatti particolari e straordinari.

Come avrete intuito, per l'Amiga-Group-Italia, le cose stanno diversamente.



La sezione del sito AGI dedicata al Mercatino. Gli annunci sono numerosi, ben classificati e costantemente aggiornati.

Il gruppo infatti non è dotato di alcun comitato di dirigenti, le direttive, le decisioni di appoggio alle varie iniziative, sono sempre prese da tutti i soci insieme, come dire dall'assemblea, che per usare un'espressione che rende facilmente l'idea, è come se si trovasse in "riunione permanente".

Adesso capirete perché sia così importante, anche nell'ottica della materia giuridica collegata alle nuove tecnologie informatiche, l'esperienza che viene svolta nell'AGI. Siamo di fronte ad uno dei primi casi di questo genere, dove, finalmente ci verrebbe da dire, si realizza una forma piena e diretta di democrazia, senza cioè la necessità di rappresentazione e quindi di mediazione che di solito è d'obbligo in circostanze normali. Nel gruppo nazionale, che più efficacemente rappresenta l'utenza Amiga in Italia, ogni iscritto non solo ha diritto a dire la propria opinione, ma può far-

La mia AGI

Da molti sono considerato uno dei "vecchi" di AGI, ed in effetti è così; personalmente, infatti, ho aderito immediatamente al primo appello lanciato da Rocco Coluccelli sull'area Amiga di FidoNET. Qui a Piacenza si era già formato un gruppo di utenti Amiga di una decina di persone e l'ingresso in AGI segnò ufficialmente la nascita di AGI Piacenza. Come descritto nell'articolo, anche noi ci trovavamo quasi ogni settimana in un Internet Café di un amico (utente PC, che da quando vide il montaggio video che gli feci per il filmato del suo matrimonio, non osò più parlar male dei computer Amiga); agli incontri si presentavano sempre in molti, anche perché partecipava Paolo Canali, che all'epoca svolgeva servizio militare proprio a Piacenza, e che personalmente avevo conosciuto in treno mentre si andava ad assistere alla manifestazione IPISA. Inutile dire che con una presenza così importante si passavano ore ad ascoltare anticipazioni o a smontare CyberStorm MKI per vedere perché non andassero (o avere l'opportunità di provare periferiche che poi avrebbero trovato spazio per un articolo sulla defunta Amiga Magazine).
La nostra attività era principalmente quella di scambiarci opinioni, trucchi e suggerimenti ed aiutare al meglio gli utenti Amiga in difficoltà che ci chiamavano al telefono; la cosa che mi impressionò fu infatti le diverse telefonate che ricevetti dopo che venne pubblicato il primo elenco di gruppi AGI sulla rivista Amiga Magazine.
Questo per me fu (ed è) una grande soddisfazione, perché voleva dire che stavamo facendo una cosa giusta e utile.
Il rammarico è che da qualche anno il gruppo si va assottigliando sempre più, un po' perché si hanno altri impegni (lavoro, casa, famiglia) un po' perché alcuni hanno abbandonato Amiga (come dargli torto, visti i fiumi di parole versati senza riscontri concreti che hanno caratterizzato tutti i proprietari di Amiga dopo Commodore)...

Alessandro Gerelli

Ho assistito alla nascita di AGI su Fidonet, come molti dei soci considerati "anziani". Sono sempre stato restio ad entrare in associazioni e club di utenti Amiga perché il più delle volte offrivano servizi che non incontravano il mio interesse. Con AGI è stato diverso perché, molto semplicemente, divenendo suo membro avrei avuto la possibilità di aiutare diversa altra gente, prima ancora di divenire usufruitore dei servizi dell'associazione.
La sezione di Palermo di cui ero e sono tuttora membro non si è mai dimostrata particolarmente attiva, il numero dei soci locali è sempre stato esiguo e fino a quando il sottoscritto non ha messo mani su un abbonamento a Internet, non ho avuto modo di collaborare attivamente con gli altri soci e le altre sezioni.
Una volta entrato in Rete, però, ho cercato di offrire il massimo partecipando a diversi progetti quali la creazione del mercatino della secondamano e l'apertura della mailing lista NotizieAmiga. Un'iniziativa a cui ho partecipato con particolare interesse è stata la realizzazione di una fanzine destinata ai visitatori di Pianeta Amiga 98; era un progetto kamikaze che ha dimostrato come fosse possibile ottenere un prodotto di qualità con pochissimi mezzi, per giunta senza spendere una lira.
Negli ultimi mesi il mio apporto ad AGI è scemato un po'; pur rimanendo sempre a disposizione degli utenti per aiuti e consigli, altre occupazioni non mi hanno permesso di occuparmi dell'associazione come facevo in passato.

Enrico Altavilla

Devo dire di non ricordare esattamente in che modo venni a conoscenza di AGI e di come sia nato il mio interesse per l'associazione. Sicuramente all'epoca erano già sorti molti gruppi, ma ricordo, direi quasi con orgoglio, di aver ricevuto il consenso alla creazione della sezione di Massa-Carrara, direttamente dal nostro fondatore Rocco Coluccelli. Era il periodo di passaggio fra l'era FidoNET e quella Internet e presto i "point" avrebbero lasciato il posto alle amate chioccioline. Contrariamente a quello che avviene di solito, l'esigenza di creare un gruppo nella mia città o più in generale nella mia provincia, non nacque dalla necessità di inquadrare formalmente una squadra di utenti già costituita. Anzi, la mia sezione poteva contare alla nascita, su un solo membro: me stesso! Poi, grazie soprattutto alla visibilità che l'associazione fornisce a tutti gli iscritti, ho potuto conoscere negli anni diversi utenti ed appassionati della mia zona, e pur senza mai raggiungere un numero elevato, il gruppo che rappresento può vantare una buona vivacità, anche solo sul piano personale delle amicizie che nel frattempo sono sorte. In generale però la mia esperienza con Amiga Group Italia si è indirizzata fin da subito a livello nazionale e solo in piccola parte verso la mia sezione locale. Del resto, la maggior parte delle iniziative, come le partecipazioni a Pianeta Amiga, il Mercatino o il più recente canale informativo italiano Notizie Amiga, avrebbero avuto poco senso su un piano decentrato e circoscritto. In tuttò ciò si scorge, devo dire, il cambiamento sostanziale che sta avvenendo all'interno dell'associazione, in cui i gruppi locali sono sempre più semplici espressioni geografiche di natura pragmatica, all'interno di un'unica ed unita struttura nazionale. Se la forza di un'idea si misura nella capacità di sopravvivere e di evolvere, distintamente dalle vicende del proprio ideatore, allora AGI è veramente qualcosa di importante. Buon Amiga a tutti.

Fabio Benedetti

lo nella consapevolezza che il suo contributo, varrà in quanto tale, senza che venga mediato o tradotto (e spesso un po' tradito) da un proprio rappresentante.

Certamente, è utile ricordare che questa libertà deriva, in primo luogo, dal fatto che l'ente non possiede alcun riconoscimento legale. Ad esempio, se la struttura un giorno dovesse evolversi, con la necessità di gestire un bilancio, non potrebbe sottrarsi dall'impegno di dotarsi di un cassiere o comunque di un soggetto responsabile. Inoltre non si può negare che, in via ufficiosa e tuttavia in piena armonia sostanziale, alcuni dei membri per così dire più "anziani", che cioè si trovano nell'associazione da più tempo, costituiscano una sorta di dirigenza, che assolve alcuni compiti necessari di coordinamento, senza i quali sarebbe impossibile svolgere gran parte delle attività.

Poco fa abbiamo accennato al lato finanziario: vediamolo ora più da vicino. L'iscrizione all'associazione è completamente gratuita. Questo è molto importante perché ci mette nella condizione di non dover affrontare problematiche di natura fiscale. Nello stesso tempo non viene meno quello spirito che fin dall'inizio ha animato il fondatore del gruppo e che si può riassumere ora, a distanza di alcuni anni, nel desiderio di fornire sempre un aiuto diretto e disinteressato, con particolare considerazione, più che alle vicende istituzionali o formali, a quelle del cuore e dell'amicizia.

Le attività

AGI non sarebbe più l'associazione di supporto che è, se i suoi membri non avessero realizzato e attivato nel corso dei diversi anni di attività una nutrita serie di servizi volti ad aiutare la comunità Amiga.

La maggior parte di queste iniziativa viene attuata attraverso l'uso di quei canali di informazione e trasmissione dati che solo Internet può fornire. Proprio attraverso la grande rete, AGI ha trovato non solo il principale mezzo per il supporto della comunità, sia quella con accesso Internet sia quella sprovvista di collegamento, ma sopratutto il miglior strumento per tenere in contatto tra loro i soci e organizzarli per attuare al meglio i diversi servizi.

Come detto in precedenza, l'attività principale di AGI consiste **nell'aiuto agli utenti**. Ne abbiamo già fatto cenno nel primo paragrafo: i soci AGI si aiutano tra loro, e – grazie alla suddivisione in gruppi provinciali e alla presenza dei referenti, che accettano di rendere pubblico il loro indirizzo e-mail o il loro numero di telefono – aiutano gli utenti Amiga nelle diverse zone d'Italia. La parola "aiuto" va intesa nel senso più generale possibile: aiuto alla risoluzione di problemi hardware o software, ma anche impressioni d'uso, consigli o semplici "dritte".

A fianco a questa attività, sempre e da sempre presente, sono successivamente nati alcuni progetti più specifici, spesso portati avanti da un più ristretto insieme di persone, che hanno deciso di dedicare parte del proprio tempo libero per il loro assolvimento.

Il primo di essi che andiamo a illustrare è un servizio dedicato a chi desidera vendere o acquistare materiale Amiga usato, hardware o applicazioni software che siano. Per venire incontro alle esigenze degli utenti e concentrare in un'unica area le richieste per scambio di materiale di seconda mano, è stato creato **Mercatino Amiga**. Si tratta di un servizio che riceve le inserzioni degli amighisti che intendono scambiare materiale usato attraverso normali messaggi e-mail per poi impaginarle e pubblicarle su web, in un'apposita sezione del sito AGI.



L'intero processo, dalla ricezione dei messaggi alla loro pubblicazione su web è semi-automatizzato. Gli annunci vengono prelevati dal responsabile del servizio (attualmente Paolo Baruffini) e vengono inserite in un archivio di inserzioni per mezzo di alcuni script automatici in linguaggio ARexx. Una volta importati in archivio tutti gli annunci, altri script provvedono alla creazione materiale dei file HTML da pubblicare sul sito dell'associazione.

L'impaginazione data agli annunci consente al visitatore del sito di accedere velocemente a quelle sezioni che gli interessano di più: vendita o acquisto di hardware, di programmi o di altro tipo di materiale (pubblicazioni o accessori per il computer). Per ognuna di queste aree è possibile, oltre a visionare i singoli annunci dal browser, prelevare la lista delle inserzioni e salvarla sul proprio computer, in modo da poterli comodamente leggere anche una volta scollegati dalla Rete.

Ovviamente per ogni annuncio pubblicato viene riportato l'indirizzo e-mail dell'inserzionista ed eventualmente un suo numero telefonico. Gli annunci vengono inoltre diffusi anche sul newsgroup it.annunci.usato.amiga, così che possano essere ricevuti e salvati sul proprio computer senza dover necessariamente accedere alle pagine web del servizio. La diffusione di tali messaggi di secondamano ha subito un ulteriore incremento da quando l'intero sito di AGI, comprendente dunque anche le pagine dedicate a "Mercatino Amiga", viene pubblicato mensilmente sul CD di Amiga Life.

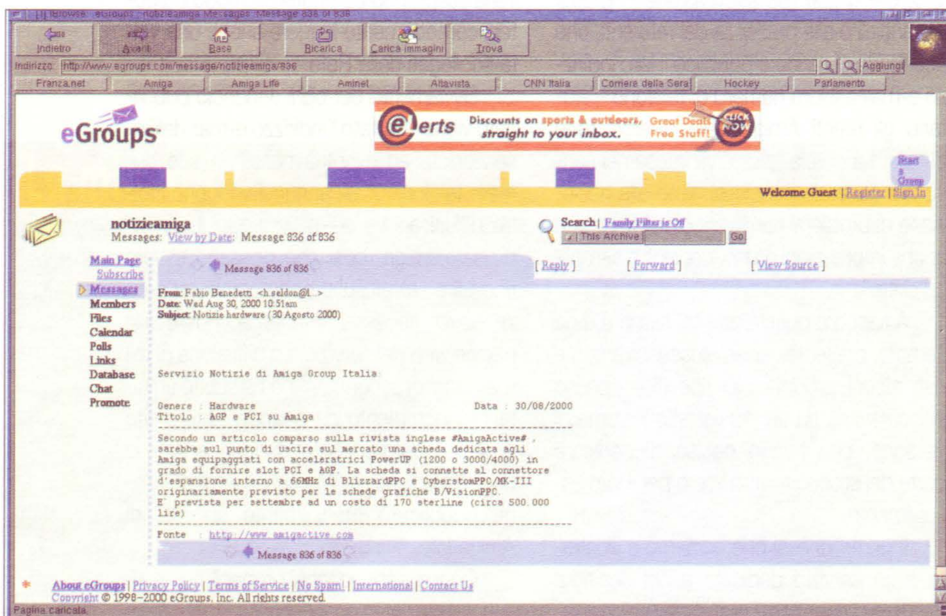
Oggi il servizio che probabilmente riscuote più interesse è quello di **Notizie Amiga**. Il mondo Amiga ferve di numerose iniziative ed il flusso di novità che scaturisce dal lavoro di aziende e operatori del settore crea una gran mole di informazioni e notizie che affollano i principali canali di informazione esistenti su Internet. Notizie Amiga è nato dall'esigenza di fornire tali informazioni agli utenti italiani traducendole dall'inglese, la lingua che viene maggiormente usata nella loro stesura.



Per far ciò è stata creata una mailing list alla quale chiunque può iscriversi per ricevere quotidianamente tutte le principali novità riguardanti lo sviluppo di nuovo software o hardware, importanti annunci di aziende e organizzazioni e alcuni comunicati commerciali da parte di società e imprese che operano in ambito italiano e internazionale. Tali notizie e comunicati sono in lingua italiana, anche i lunghi comunicati di Amiga Inc che trattano aggiornamenti sulle attività della casa madre vengono interamente tradotti per consentire la loro comprensione anche a coloro che hanno

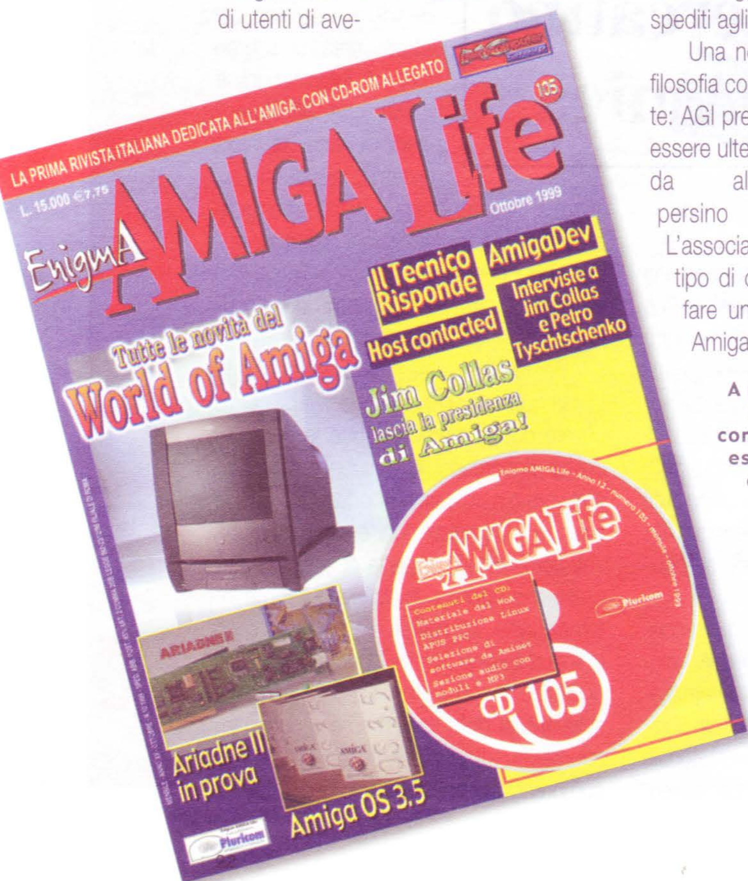
poca dimestichezza con le lingue straniere.

Ospitante anche alcune notizie sul mondo informatico non direttamente connesso agli sviluppi di Amiga e saltuariamente brevi recensioni di prodotti o servizi dedicati alla nostra piattaforma, Notizie Amiga consente a centinaia di utenti di avere accesso a un gran numero di informazioni velocemente e senza dover spendere molto tempo a navigare sulla Rete. Le notizie possono essere ricevute iscrivendosi alla mailing list oppure consultando la pagina web del servizio, che è costantemente aggiornata con tutti i messaggi spediti agli utenti.



Per il servizio Notizie, AGI si appoggia a eGroups. Questo consente di poter diffondere contemporaneamente le news in mailing list e sul web: gli utenti possono così scegliere il mezzo preferito per accedere ai messaggi.

Una nota interessante va posta sulla filosofia con cui le notizie vengono prodotte: AGI prevede che i testi diffusi possano essere ulteriormente utilizzati e ripubblicati da altre organizzazioni o persino operatori commerciali. L'associazione non impone infatti alcun tipo di copyright agli stessi. Tanto per fare un esempio, la rubrica News di Amiga Life, sebbene non contenga esplicitamente testi provenienti da Notizie Amiga, è prodotta in collaborazione con tale servizio, che fornisce alla rivista un'utile fonte di approviggionamento notizie.



A molti potrà sembrar strano, ma anche Amiga Life è nata come un progetto AGI! Il primo esperimento di pubblicazione dedicata al mondo Amiga fu fatto da AGI nel settembre 1998, con una rivista di 16 pagine chiamata "Amiga News Italia", che uscì nel Pianeta Amiga di quell'anno. Il progetto Amiga Life, così come la ricomparsa della rubrica Amiga sulla rivista MCmicrocomputer, nascono da quell'esperimento di Amiga News Italia.

Per restare in tema "editoriale", non va certo dimenticato il progetto **Amiga-MC**. Grazie all'iniziativa di Amiga Group Italia, sulla prestigiosa rivista MCmicrocomputer è presente, dall'ottobre 1998, una rubrica di quattro pagine dedicata al mondo Amiga. In tale spazio sono presenti recensioni, articoli di attualità, approfondimenti e reportage inerenti la nostra piattaforma.

AGI, e con essa tutta la comunità Amiga, deve essere fiera del fatto che MC è ormai rimasta l'unica pubblicazione di informatica non espressamente dedicata alla nostra piattaforma ad avere ancora a sommario una rubrica Amiga. E si deve certamente anche al successo di questa iniziativa se, un anno dopo, la casa editrice di MCmicrocomputer, Pluricom, ha deciso di creare – dalle basi di Enigma Amiga Run – una nuova rivista interamente ed esclusivamente dedicata ad Amiga: ci riferiamo naturalmente al giornale che avete tra le mani, giornale al quale numerosi soci AGI collaborano mensilmente. Onore al merito di Amiga Group Italia, e alla lungimiranza dell'editore delle due testate, Pluricom.

Una recente iniziativa di AGI ha per oggetto la possibilità di registrarsi ad alcuni software shareware risparmiando sul normale prezzo di acquisto dei programmi o comunque accedendo ad altre offerte speciali: si tratta del progetto **AGI-shareware**. Sebbene AGI non faccia effettivamente da tramite nel processo di raccolta del denaro né in quello di raccolta delle registrazioni, attraverso alcuni accordi con gli autori di prodotti shareware è riuscita ad ottenere offerte particolarmente vantaggiose per gli utenti.

Si noti che non è necessario essere iscritti ad AGI per accedere a queste iniziative di "registrazioni multiple"; l'associazione vede infatti ogni utente Amiga, iscritto o meno ad essa, come in ogni caso appartenente alla comunità di amighisti e in quanto tale meritevole di attenzione.

Finora abbiamo dato per scontato che la partecipazione a queste initizative, così come la possibilità di usufruire dei diversi servizi messi in atto da AGI fosse del tutto gratuita per gli utenti. Lo abbiamo dato per



Amiga Group Italia è naturalmente sempre presente alle manifestazioni Amiga nel nostro paese. Nella foto, la distribuzione di Amiga News Italia a Pianeta Amiga 98.

scontato in quanto i redattori di tale articolo sono già membri sell'associazione e conoscono bene la natura e filosofia della stessa, ma riteniamo opportuno ribadirlo in questa sede in quanto consci che tale caratteristica possa apparire (comprensibilmente) inusuale: ognuna di queste offerte è assolutamente gratuita e chiunque può accedervi liberamente, senza alcuna limitazione o restrizione.

Perché e come associarsi

Molto spesso, come dicevamo all'inizio di questo articolo, la voglia di comunicare esperienze e il bisogno di poter contare su altri utenti con la stessa passione sono alla base dell'iscrizione ad uno user group; questa è la stessa motivazione che dovrebbe spingere un utente Amiga ad iscriversi ad AGI (tramite uno dei tanti gruppi locali ormai attivi sul territorio nazionale).

In altri user group, solitamente, un utente che vuole iscriversi paga una quota annuale che servirà all'associazione anche per offrirgli servizi particolari (come per esempio l'invio di una pubblicazione redatta internamente); in AGI invece l'iscrizione viene vista in modo leggermente diverso (considerando anche la gratuità di tale iscrizione).

Ci si iscrive soprattutto per dare più che ricevere, nel senso che non ci sono servizi dovuti da AGI agli iscritti, quanto piuttosto iniziative portate avanti dai singoli (con l'aiuto del proprio gruppo o di altri) e rivolte a tutti gli utenti, iscritti o non (tranne rari casi, come per esempio la stampa di magliette con il logo AGI tenutasi il primo anno di Pianeta Amiga).

E' ovvio che non è assolutamente necessario impegnarsi attivamente in prima persona nelle iniziative intraprese da AGI; anche il solo supporto morale o i consigli di tutti sono indispensabili per una buona riuscita delle attività.

E' per questo motivo che tutti sono invitati ad iscriversi. Spesso ci domandano: "Ma posso inscrivermi anche io che non sono programmatore?", "E io che ho solo un Amiga 600?" e la risposta è sempre "certamente!". Non è necessario essere programmatori (anzi, la maggior parte degli iscritti non lo è), non è necessario avere sistemi ultrapompati, non è necessario alcunché di particolare; l'importante è essere utenti Amiga.

L'iscrizione è molto semplice e veloce; per prima cosa suggeriamo sempre di fare una visita al sito ufficiale di AGI (*http://www.amyresource.it/AGI*, attenzione a scrivere AGI in maiuscolo!) per conoscerci meglio; visitate la sezione Gruppi e cercate, se c'è, una sezione vicina a voi (se non ci fosse, potreste eventualmente essere voi stessi a crearla). Contattate in seguito Alessandro Gerelli (alessandro@gerelli.it) o Enrico Altavilla (lowlevel@low-level.com), e vi verrà inviato in email un modulo di iscrizione da completare con i vostri dati personali (quelli che vorrete, ovviamente): tali dati saranno inseriti in un archivio soci e utilizzati – ad esempio – per stampare volantini.

Potrete entrare, a quel punto, anche nella mailing list dedicata agli iscritti AGI; la mailing list è riservata agli iscritti, perché non potrebbe essere di utilità al grande pubblico, in quanto viene utilizzata per l'organizzazione degli eventi promossi da AGI.



Ecco come si presentava lo spazio di AGI al Pianeta Amiga 99. La passione e l'impegno di questi ragazzi ci paiono confermati dal numero di computer (tutti rigorosamente Amiga) presenti in pochi metri quadrati.

Reportage

AmiWest

Mentre partivo per Sacramento mi sono passati davanti agli occhi, come un flash, gli ultimi 15 anni che hanno fatto la storia dell'Amiga: anni di gioia ed esaltazione, ma anche di sofferenze e rabbia. Tanta gente ha trovato il suo strumento di creatività nella nostra piattaforma preferita, e al tempo stesso tanti talenti l'hanno abbandonata con una stretta al cuore, perché non potevano più aspettare che le cose migliorassero.

di Luca Diana

Arrivato all'hotel Holiday Inn a Sacramento, dopo una notte passata in aereo senza dormire, un mancato atterraggio a causa della nebbia, 200 Km di auto, e un'uscita autostradale sbagliata, sono rimasto sorpreso dalle dimensioni dello spazio dedicato ad AmiWest, tutto contenuto in una sala conferenze dalle dimensioni decisamente non grandissime. Ma quantità e qualità sono due cose diverse, giusto?



Gli stand

Neanche a farlo apposta la prima persona che ho visto entrando in albergo è stata Bill McEwen, mi è parso indaffarato quindi non l'ho disturbato. Mi sono recato al tavolo di registrazione della fiera e preso la mia busta con la targhetta d'accesso ed il biglietto per il banchetto.

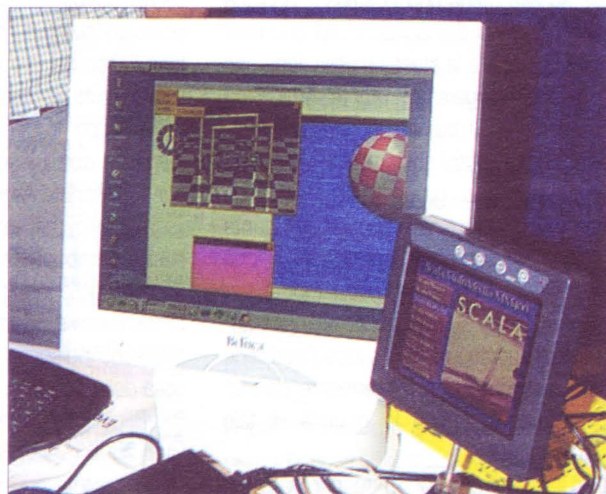
Il primo stand era quello di **Hyperion**, dove veniva mostrato Heretic II. Il gioco mi ha abbastanza impressionato per la fluidità e i dettagli. Il framerate mi è parso abbastanza alto e non ho visto alcun flickerio strano. All'Amiga era collegato un joypad Nintendo. Ci ho giocato per 10 minuti, ma devo ammettere di essere abbastanza scarso in questo genere di giochi.

Di fianco a Hyperion si trovava **Amiga OnLine**, con un Amiga collegato a Internet attraverso questo servizio.

Lo stand sucessivo era dedicato a **AmigaZone**, al quale era seduto l'ormai leggendario Harv Laser. AmigaZone ha chat mensili con Fleecy Moss.

Merlancia Industries aveva due tavoli con varie copie dell'SDK, dell'OS 3.5, Heretic2, alcuni Amiga (3000, 4000, e persino un 4000 Plus che è stato venduto il giorno successivo) e tante copie di software ormai mitico, addirittura una copia sigillata di Rocket Ranger della Cinemaware in vendita a 10 dollari.

Poco più avanti ecco lo stand di **Aemail**, venduto al prezzo di fiera di 28 dollari: non mi dilungherò nei dettagli dato che questo mailer è conosciuto da tutti (chi fosse interessato può scaricare una versione di valutazione su (http://www.calweb.com/~jzachar/).

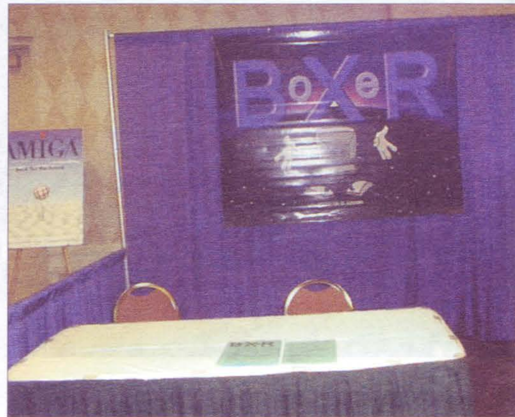


L'SDK allo stand Eyetech.

Eyetech mostrava l'SDK su Linux. Era la prima volta che vedevo le demo dell'SDK in azione, ma mi sono parse alquanto fluide, considerando che è calcolato tutto via software.

FDW Computing Software aveva in vendita molti titoli e anche abbigliamento. Anche **NorthWest Amiga Group** vendeva dei capi d'abbigliamento col logo Amiga, tra i miei pezzi preferiti il cappellino da baseball col logo che diceva "Powered by Amiga Users".

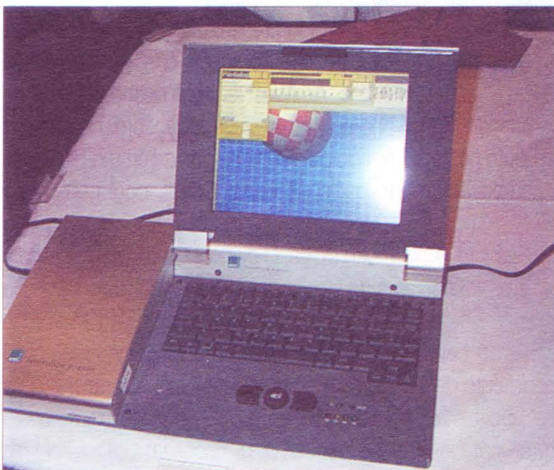
Uno degli stand più interessanti era quello presentato da **Audio Labs**, con la dimostrazione di una stazione audio completa su Amiga per editing e effetti speciali. Presentavano sia il loro software ProStation Audio, programmato dall'italianissimo Maurizio "Ciccio" che un prototipo funzionante della scheda audio "Repulse". Questa scheda sarà rilasciata prestissimo ed avrà un driver diretto programmato da Maurizio. Più informazioni sulla scheda si trovano su http://www.aliendesign.com/repulse. ProStation Audio è disponibile in due versioni, vendute a 125 e 360 dollari; comprende un tracker, supporto MIDI ed effetti speciali. Ma la chicca è che questo software sfrutta due monitor, se disponibili: la versione in dimostrazione ad AmiWest aveva il tracker e l'equalizzatore nel monitor destro e il display della forma d'onda e altri tool di editing nel monitor sinistro. Floyd Diebel e Jim Szutowicz sono stati gentilissimi a mostrarmi tutte le funzioni del software con tanto entusiasmo, e per ogni acquisto del software offrivano una bottiglia di Chianti. In un televisore a fianco mostravano un video pubblicitario, scaricabile su http://www.audiolabs.it, e c'era pure un cartellino che diceva "What's Up with the Boxer these days?" (Che sta succedendo al Boxer in questi giorni?).



Ecco come si presentava lo stand del Boxer.

Eh già, il tanto atteso **BoXer** si è fatto attendere anche stavolta. Lo stand era vuoto, a parte un volantino che ne descriveva le caratteristiche e il prezzo di 1.895 dollari. Joe Torre, che è stato recentemente assunto da AntiGravity per portare avanti il progetto, mi ha detto che sta eseguendo delle modifiche in modo che ci si possa mettere direttamente sopra i processori G3 e G4, facendo abbassare il prezzo dell'upgrade a quello del singolo processore (che ormai è abbastanza economico). Questa è senz'altro una cosa positiva, che renderà ben felice gli eventuali acquirenti del BoXer. Insomma, Joe è un bravo ingegnere hardware, e confido che riuscirà a portare a termine il suo compito. Per il momento ha potuto mostrare solo la scheda madre nuda, senza alcun chip sopra e con su scritto sopra "BoXer Revision 2".

Compuquick Media Center è un altro rivenditore Amiga. Avevano uno stand fornito di decine di titoli su CD ma soprattutto hardware, per esempio l'Ariadne II per 145 dollari, il loro Developers' Box per l'SDK a 850 dollari, Tower Case per Amiga 4000, Cybervision PPC a 285 dollari, schede PPC603 con 040/33 a 450 dollari e ben altro.


Prospector, il prototipo di un sistema portatile basato su CPU Arm con Elate e l'SDK installati.

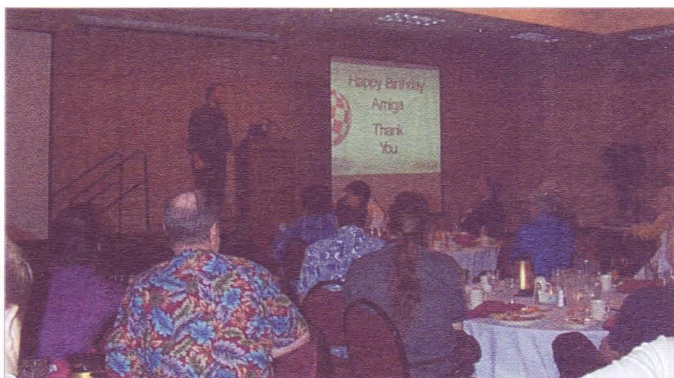
L'User Group di Sacramento (SACC) aveva due Amiga in rete con un Mac. Il Mac era collegato a Internet e permetteva agli Amiga il collegamento; ne ho approfittato per dare qualche news in diretta su #AmigaITA. Uno dei membri del computer club ha montato un Amiga1200 in un vecchio Commodore Dx64 (il C64 portatile), rimpiazzando la tastiera con quella di un A600, eliminando i tasti funzione e modificandola in modo che i tasti numerici sotto CTRL funzionassero a mo' di tasti funzione.

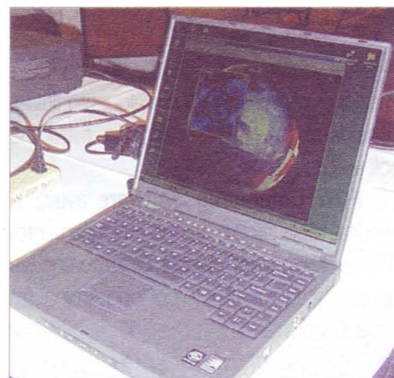
Il banchetto

Il punto saliente e tanto atteso di tutta la fiera era indubbiamente il banchetto con la presentazione di Bill McEwen. All'inizio è stato mostrato un video commerciale della durata di circa 20 minuti, prodotto da Commodore nel 1990, in cui varie persone (tra cui B.B. King) elogiavano i pregi dell'Amiga. Ancora oggi McEwen lo mostra alle aziende quando le contatta per sviluppare sul nuovo OS, in modo da dargli un po' di retrospettiva. Alla fine del video è apparsa la scritta "Commodore", al che la platea si è scatenata in un coro di "booh!" e fischi. I video successivi sono stati l'intervista di Bill McEwen su CNN, e altre due interviste apparse su ZDTV e Screensavers. Devo dire che Bill McEwen è una persona spassosissima, capace di improvvisare e intrattenere il suo pubblico. A chi avesse dimestichezza con l'inglese consiglio di procurarsi il video del banchetto.

Durante la presentazione Amiga ha distribuito magliette raffiguranti il nuovo logo per le versioni future dell'SDK. Questo ha colori molto più brillanti del vecchio con la Boing Ball in costruzione, molto simile alla "Morte Nera" di Darth Vader.

Il presidente di Amiga ha affermato che tantissime compagnie e sviluppatori su piattaforme più "mainstream" hanno mostrato interesse in Amiga. Ha aggiunto che molte di queste compagnie non hanno ancora dichiarato che svilupperanno su Amiga perché sull'SDK mancano comunque ancora





A sinistra, un momento della presentazione.

A destra, l'Amiga SDK su Windows è ora una realtà.

In basso, Bill McEwen con il prototipo del cellulare Motorola con installato Elate.

dei tool molto importanti quali supporto audio e 3D, però hanno mostrato interesse e aspettano tali tool per prendere delle decisioni. Per quanto riguarda il supporto 3D è la software house Hyperion che se ne occupa, il suo presidente, Ben Hermans, mi ha promesso che l'OpenGL sarà pronto entro fine settembre.

La presentazione

Secondo Bill McEwen, Elate gira adesso su nove CPU diverse. Alla presentazione era in mostra un portatile senza pezzi in movimento, chiamato "Prospector", basato sul processore Arm facente girare Elate con le demo presenti nell'SDK. Tale macchina non è ancora in vendita, ma si vociferava un prezzo di circa 5.000 dollari; ho trovato abbastanza scomodo l'uso del bottone in gomma sostituto del mouse, ma bisogna tenere in considerazione che tale macchina (molto robusta) è destinata ad usi professionali quali equipaggiamento nelle auto della polizia. Due grandi schermi erano posti uno a ciascun lato del podio, in quello di sinistra girava l'SDK su Linux, in quello di destra l'SDK su Windows 98. I tecnici di Amiga Inc sono riusciti nel non facile intento di portare una versione funzionante dell'SDK su Windows dopo sole tre settimane dalle richieste fatte sulla lista sviluppatori. Molti storceranno il naso all'idea di avere Windows sotto l'SDK Amiga, ma aumentare la base di sviluppatori non può che far bene, anche perché molti ex amighisti hanno dovuto migrare su tale sistema operativo, sul quale si trovano più a loro agio rispetto a Linux. Per dimostrare la versatilità del VP (il processore virtuale di TAO, cuore del nuovo Ambiente Operativo Amiga), McEwen ha lanciato una nuova demo sull'SDK ospitato da Windows, ha copiato i file su un floppy e fatto girare immediatamente sull'SDK ospitato da Linux con un solo clic del mouse. Il pubblico ha sicuramente apprezzato.



La parte che farà senz'altro felice i vecchi fedeli riguarda la compatibilità. McEwen ha detto che la compatibilità nel nuovo Amiga con i programmi per gli Amiga classici va ben oltre un semplice UAE. Il loro emulatore è programmato interamente in codice VP, e stanno cercando di renderlo il più trasparente possibile all'utente. Ci sono stati anche alcuni annunci riguardanti nuovi assunti ad Amiga Inc, tra i quali Paul Nolan (sviluppatore di Photogenics) come grafico e Robert Cosby per il controllo qualità OS.

A riguardo delle licenze, McEwen ha ribadito che lanceranno un programma di certificazioni interamente volontario, chi lo desiderasse può richiedere una certificazione Amiga sul proprio software pagando l'1,5% su ogni prodotto venduto o 5 dollari a prodotto (il valore più alto tra i due). Comparato ai 250.000 dollari chiesti da Sony più il 38% su ogni gioco venduto per la Playstation quella di McEwen sembra una richiesta alquanto modesta.

L'altro giocattolino che il presidente di Amiga si è portato dietro è stato il prototipo di un telefonino Motorola, con Elate come sistema operativo. Il grande schermo permette di scrivere email (il riconoscimento del testo è uno dei più veloci che abbia mai visto, anche sui palmari), tenere un database, navigare sul web e una miriade di altre cose. Indubbiamente la funzione più usata dal pubblico è stato il gioco di corsa di macchine. Tutti ne volevano uno. Purtroppo Motorola ha dichiarato che per questo telefono non c'è ancora mercato, e per ora non è in vendita. Ciò che spera Bill McEwen portando in giro il telefono è che abbastanza persone lo richiedano a Motorola facendogli cambiare idea.

Infine è stato fatto un accenno all'IPO (Initial Public Offering), che permetterà agli amighisti di acquistare azioni della compagnia. McEwen ha garantito che si farà perché "Amiga è di tutti ed è giusto che tutti ne possiedano un pezzo".

Finita la presentazione, Bill McEwen ha risposto alle domande che venivano dalla platea. AmiWest è stata anche l'occasione per scoprire le sue doti comiche. Se un tempo pensavo che non avremmo più trovato qualcuno come Collas, oggi penso che tutto sommato ne abbiamo trovato uno molto simile. C'è ancora molta strada in salita da fare, ma questa incarnazione di Amiga Inc ascolta la comunità con molta attenzione (sì, anche quella italiana), e se uniamo gli sforzi e non ci lasciamo sopraffare dalle nostre differenze di opinioni possiamo avere una possibilità di riscossa. E Dio solo sa quanto ce la meritiamo!

Amiga Software Development Kit

di Bernardo Innocenti

Finalmente Amiga Inc. rivela la propria strategia rilasciando per la prima volta una dimostrazione concreta del proprio impegno. Il nuovo SDK di Amiga è finalmente disponibile e promette di rivoluzionare il mondo dell'informatica.

Negli scorsi anni la ristretta cerchia di utenti e programmatori rimasti fedeli ad Amiga ha dovuto subire l'umiliazione di veder passare di mano in mano ciò che rimaneva delle ceneri di Commodore e di veder naufragare, uno dopo l'altro, tutti i progetti che miravano a restaurare l'antico splendore di Amiga.

Dopo tanti insuccessi ci si abitua a non dare troppo peso alle promesse, anche quando all'apparenza sembrano credibili. Figurarsi poi promesse così allettanti da apparire assurde.

Confezione

Detto questo, vi lascio immaginare lo stupore di chi scrive quando si è trovato tra le mani la scatola di un SDK che, semplicemente, "non può esistere"!

La confezione di cartone ha lo stesso formato di quelle dei videogiochi e raffigura un "boing" in fase di costruzione in un cantiere edile. All'interno troviamo un voluminoso manuale composto da ben 300 pagine, un grosso adesivo con il nuovo motto "Get Boinged!" ed un CD-ROM con l'etichetta "Amiga SDK 1.0".

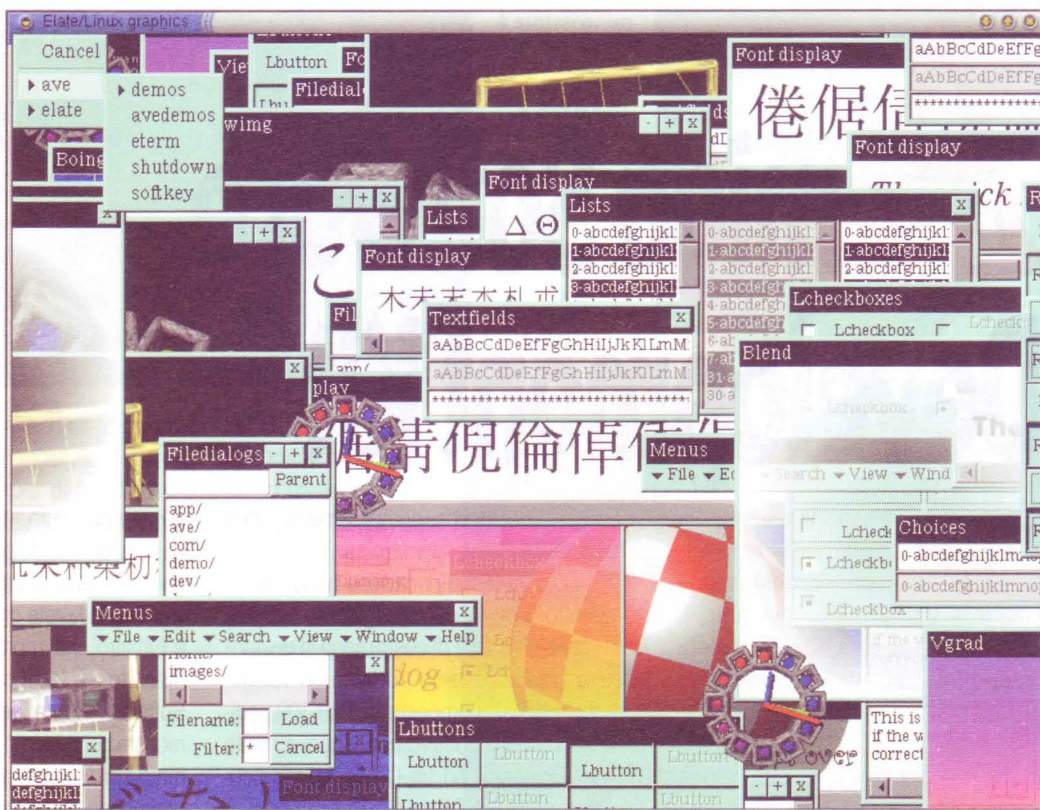
L'aspetto generale è quello di un prodotto di ottima qualità e non di una preview a tiratura limitata. Il manuale è stampato e rilegato con cura, mentre il CD smentisce le voci di corridoio che parlavano di un gold-disk fatto in casa.

Anche la rete di distribuzione mondiale è tuttaltro che improvvisata. Nella lista dei rivenditori spiccano nomi come Amazon, Software Hut e perfino Red Hat. In un recente comunicato Gary Peake ha confermato che le copie dell'SDK inviate ai rivenditori sono state esaurite in pochi giorni e che è stato necessario andare in stampa una seconda volta. Niente male per un prodotto rivolto esclusivamente agli sviluppatori.

Royalty: sì, no, forse...

Sul CD sono presenti due brevi file di testo, LICENSE.TXT e ROYALTY.TXT, che contengono una sorpresa sicuramente poco gradita agli sviluppatori. In sostanza, la licenza richiede agli sviluppatori di applicazioni per Elate il pagamento di una royalty pari al 10% del





Le prestazioni di AVE rimangono eccellenti anche dopo aver aperto oltre cento finestre.

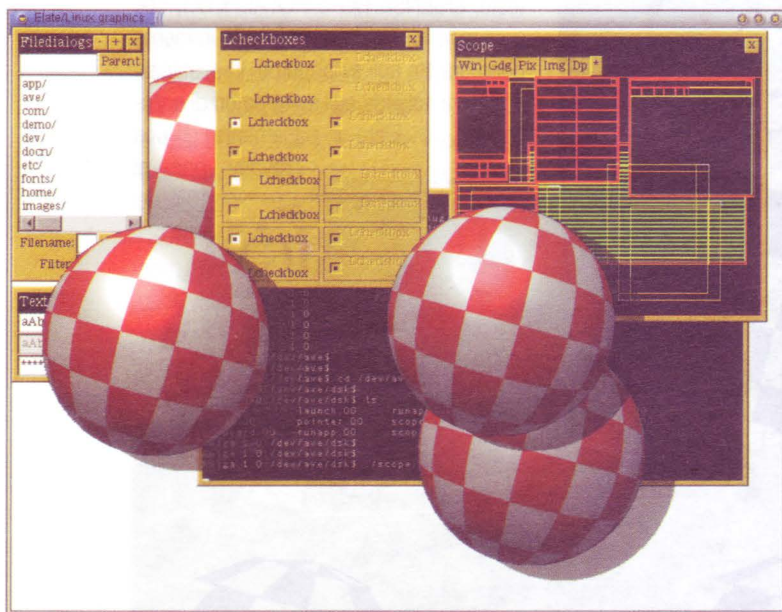
prezzo di vendita con un minimo di 3 dollari per ogni copia venduta.

A seguito della polemica scaturita dall'indignazione degli sviluppatori (i lettori di Amiga Life ricorderanno al riguardo l'intervento di Michele Puccini, nello scorso numero di questa rivista), in un recente comunicato Amiga ha fatto marcia indietro, dichiarando di non essere intenzionata a richiedere il pagamento delle royalty. Per quanto la nuova posizione di Amiga Inc possa essere ufficiale, in realtà per adesso continua ad avere valore legale la licenza che si è costretti ad accettare al momento dell'installazione.

Anche se Amiga Inc dovesse ufficializzare la sua nuova posizione, questa gaffe ha già arrecato ad Amiga un notevole danno di immagine. Il management di Amiga Inc ha infatti rivelato la propria inclinazione ad utilizzare tecniche di marketing che denotano avidità e chiusura nei confronti dei potenziali partner. Questo potrebbe scoraggiare qualsiasi sviluppatore da sposare una tecnologia che, seppur valida, rischia di non diventare mai uno standard aperto.

Sun, IBM e perfino Microsoft si sono sempre guardati bene dallo schiaffeggiare i propri sviluppatori in questo modo e si prodigano nel promuovere degli standard che, almeno sulla carta., sono liberi da un eccessivo controllo.

Le strategie di Amiga Inc sono invece accettate nel mondo delle console, che è sempre stato dominato da delle vere e proprie tecniche di "dumping" in cui l'hardware viene venduto sottocosto per allargare la base di installato ai danni della concorrenza ed ottenere successivamente un ritorno economico dalla vendita dei titoli.



Quattro Boing ball rimbalzano allegramente nel desktop di AVE, proiettando un'ombra sulle finestre sottostanti. In alto a destra è visibile una mappa degli oggetti presenti sul desktop.

Sistema ospite

Al momento, l'unica versione dell'SDK rilasciata non è in grado di funzionare autonomamente su un computer come qualsiasi altro sistema operativo. L'SDK 1.0 utilizza Linux come sistema ospite e gira effettivamente come un normale processo utente.

Questa strategia consente di utilizzare l'SDK su piattaforme x86 (PC compatibili, in pratica), demandando al sistema ospite il compito estremamente ingrato di interagire direttamente con l'hardware dei PC. Una scelta questa che, a prezzo di un modesto decadimento delle prestazioni,

Continua a pag. 41

Programmare Warp3D

di Alessandro Enrietti

Dopo l'avvento delle prime schede grafiche con funzioni 3D per Amiga, ha fatto capolino tra i prodotti della tedesca Haage&Partner una nuova libreria grafica per sfruttarle, Warp3D.library.

In questo articolo vedremo tramite la costruzione di un programmino (un semplice cubo con applicata una texture su ogni sua faccia) come usufruire delle funzioni messe a disposizione dalla libreria.

La libreria è stata pensata per tutte (anche se in realtà sono ben poche) le schede grafiche 3D per Amiga, in primis la CVisionPPC e la BVision ed il loro Permedia2; si ispira alle famose OpenGL, senza che siano una loro implementazione (come possono essere StormMesa o MiniGL), e precisamente riprende il concetto di context di queste famose API.

Per questo programmino oltre a creare una struttura dati per il cubo, ed altre strutture e funzioni di supporto al programma (la cui creazione esula da questo articolo, me che si trova sul sorgente, presente nel CD allegato), si ha bisogno della bitmap dello schermo dove Warp3D andrà a disegnare il cubo. Per essere sicuri che lo schermo da aperto sia utilizzabile da Warp3D bisogna usare la funzione W3D_RequestModeTags con la seguente sintassi:

```
ULONG ModeID;
ModeID = W3D_RequestModeTags(
            W3D_SMR_TYPE,         W3D_DRIVER_3DHW,
            W3D_SMR_SIZEFILTER,TRUE,
            W3D_SMR_DESTFMT,     ~W3D_FMT_CLUT,
            ASLSM_MinWidth,       640,
            ASLSM_MaxWidth,       641,
            ASLSM_MinHeight,      480,
            ASLSM_MaxHeight,      481,
       TAG_DONE);
```

La funzione apre uno screen requester standard e permette di scegliere uno schermo, e contemporaneamente non consente di selezionare quegli schermi che non rispettano determinate caratteristiche rappresentate dai tag seguenti.

I primi 3 sono propri di Warp3D: il primo indica alla funzione di visualizzare solo quegli schermi utilizzabili direttamente dall' hardware su cui sta girando Warp3D, il secondo serve per abilitare l'utilizzo degli ultimi 4 tag, il terzo per selezionare il formato (o i formati) di bitmap da usare; in questo caso di tipo diverso da CLUT (8 bit). Gli ultimi 4 tag vengono passati invece direttamente alla asl.library in modo tale da visualizzare solo quegli schermi presenti nel display database con dimensione minima di 640 per 480 e massima di 641 per 481 pixel.

In seguito si aprirà uno schermo con la funzione OpenScreenTags utilizzando il tag SA_DisplayID a cui si darà come costante la variabile ModeID; inoltre lo schermo dovrà essere alto il doppio di quello selezionato (quindo 960 pixel) per effettuare il double buffering, essere senza titolo e non trascinabile. Per ultimo, prima di iniziare a sfruttare la Warp3D, sarà necessario aprire una finestra con OpenWindowsTags di dimensioni pari a quelle dello schermo, senza bordi e titolo, e di tipo backdrop. Nel sorgente vengono usati molti altri tag che servono per il corretto funzionamento del programma.

La funzione più importante in questo programma, ed in generale in tutti i programmi che sfruttano Warp3D, è la creazione del context. Il context è una struttura dati che contiene le informazioni riguardante lo stato di Warp3D (se viene utilizzato l'hardware su cui si poggia, quali caratteristiche come ad esempio antialiasing o zbuffer sono abilitate, ecc.) che si possono modificare in caso di necessità, le informazioni del display video e la bitmap su cui si andrà a disegnare.

La funzione per creare un nuovo context è :

```
ULONG error;
struct W3D_Context Context;

context=W3D_CreateContextTags(&error,
            W3D_CC_MODEID,            ModeID,
            W3D_CC_BITMAP,         BitMapSchermo,
            W3D_CC_YOFFSET,        0,
            W3D_CC_DRIVERTYPE,   W3D_DRIVER_BEST,
            W3D_CC_DOUBLEHEIGHT,TRUE,
            TAG_DONE);
```

Il primo parametro è una semplice variabile di tipo ULONG nella quale verrà salvato il codice dell'errore in caso vi siano stati problemi a creare il context. Gli altri parametri sono tag spiegati in dettaglio nel riquadro 1.

Come accennato in precedenza il cubo ha una diversa texture applicata su ogni sua faccia, di conseguenza bisogna caricare in memoria le sei texture per effettuare su di esse alcune operazioni. Il passo successivo consiste nell'allocare le informazioni di ogni texture in altrettante strutture di tipo W3D_Texture utilizzando la funzione W3D_AllocTexture.

```
MiaTexture[i]=W3D_AllocTexObjTags(context, &error,
            W3D_ATO_IMAGE,             Texture[i],
            W3D_ATO_FORMAT,      W3D_R8G8B8,
            W3D_ATO_WIDTH,        128,
            W3D_ATO_HEIGHT,       128,
            TAG_DONE);
```

I primi due parametri sono rispettivamente il context su cui si sta lavorando, e la variabile di tipo ULONG contente un eventuale codice di errore in caso di insuccesso nell'allocazione della texture.

I quattro tag successivi indicano rispettivamente il puntatore alla texture, il loro formato e le loro dimensioni che devono essere obbligatoriamente un valore esponenziale di due. Un discorso a parte merita il formato dell'immagine; in questo caso si è optato per un formato a 8 bit per ogni componente di colore, ed ogni immagine ha una palette diversa di conseguenza il numero totale dei colori utilizzati supera il limite di 256. Questo è il motivo per cui si è dovuto utilizzare uno schermo più profondo di 8 bit. Nel caso si tentasse di utilizzare queste texture per un programma su uno schermo di soli 8 bit, la macchina su cui tale programma è in esecuzione andrebbe in crash.

Il passo successivo è quello di trasferire le texture nella memoria della scheda grafica tramite la funzione

```
W3D_UploadTexture(context,MiaTexture[i]);
```

Fino a questo momento si sono create le texture nel formato che esige la libreria, ed il luogo dove questa andrà a disegnare. Adesso è necessario compiere altri due passi importanti, il primo dei quali è quello di definire le modalità, dette stati, in cui opererà Warp3D. Lo stato serve per abilitare determinate caratteristiche della libreria; in questo caso si vuole che Warp3D si occupi del texture mapping del cubo e della sua correzione prospettica. La funzione da utilizzare è

```
W3D_SetState(context,W3D_TEXMAPPING, W3D_ENABLE);
```

che abilità il texture mapping. L'utilizzo di questa funzione è abbastanza chiara, vi è il solito context, seguito dalla costante che rappresenta il texture mapping, e quella che rappresenta l'abilitazione a tale metodo di disegno. La costante W3D_DISABLE esegue l'operazione inversa. Per l'elenco dettagliato dei possibili stati di Warp3D si faccia riferimento alla documentazione ufficiale del kit di svilup-

po. Può capitare che non tutti gli stati siano supportati dall'hardware a cui si appoggia Warp3D, e per evitare spiacevoli sorprese si può interrogare il context per scoprire quali di questi siano effettivamente utilizzabili. La funzione per eseguire tale operazione è

```
W3D_Query(Context,query,dtfmt)
```

L'unico parametro importante è il secondo, una costante di tipo ULONG che rappresenta la query (domanda) da fare. Per l'elenco dettagliato delle query rifatevi alla documentazione di Warp3D. Il terzo parametro non viene utilizzato. La funzione restituisce tre possibili risultati, W3D_Fully_Supported indica il pieno supporto di quella caratteristica da parte dell'hardware, W3D_Partially_Supported il non totale supporto che può portare a risultati diversi da quelli aspettati; infine W3D_Not_Supported che tale caratteristica andrà implementata via software (da Warp3D stesso oppure dal programmatore).

Fino ad ora si è istruito Warp3D su dove andare a disegnare, come farlo, ma ancora non gli si è detto che cosa.

Tutti i modelli tridimensionali, soprattutto nei videogiochi, vengono rappresentati come un insieme di triangoli, e questa è la struttura richiesta dalle verie funzioni di disegno della libreria.

```
struct W3D_Vertex
{
      W3D_Float       x,y;
      W3D_Double      z;
      W3D_Float       w;
      W3D_Float       u,v,tex3d;
      W3D_Color       color;
      W3D_ColorRGB spec;
      W3D_Float       l;
};

struct W3D_Triangle
{
      W3D_Vertex         v1,v2,v3;
      W3D_Texture        *tex;
      unsigned char*   st_pattern;
};
```

Per primo si illustrerà la struttura W3D_Triangle. Le prime tre variabili sono le coordinate nello spazio tridimensionale del punto, la quarta è l'inverso della variabile z (w=1/z), u e w sono le coordinate di quel punto sulla texture bidimensionale, l'ultima variabile importante è quella che rappresenta il colore che viene illustrata in seguito.

La seconda struttura è quella del triangolo, le prime 3 variabili sono i vertici illustrati precedentemente, la quarta l'indirizzo delle texture che sono state precedentemente create.

La struttura

```
struct W3D_Color
{
      W3D_Float    r,g,b,a;
};
```

indica il colore di quel vertice, nelle sue tre componenti insieme a quello di trasparenza. Particolare ma molto comodo è il sistema che viene utilizzato per indicare il colore, per ogni componente 0 rappresenta nella sua palette il valore minimo, 1 quello massimo. Questa implementazione è usata per non avere problemi nel caso si cambi la profondità dello schermo.

Una volta creata tutta la struttura dati bisogna tracciare i vari triangoli sullo schermo utilizzando la funzione

```
W3D_DrawTriangle(context,W3D_Triangle);
```

Tutte le funzioni di tracciamento della libreria richiedono di riservare momentaneamente l'hardware che le effettua in modo da aver le massime prestazioni in quel momento.

Le due funzioni che si andranno ad utilizzare sono

```
W3D_LockHardware(context);
...
W3D_UnLockHardware(context);
```

che servono rispettivamente per riservare e rilasciare l'hardware.

L'ultima piccola nozione da conoscere riguarda la procedura per effettuare il double buffering. In questo programma si utilizza uno schermo alto 960 pixel anche se ne vengono visualizzati solo 480 alla volta, poiché mentre è visualizzato una parte dello schermo nell'altra si andrà a disegnare il frame successivo.

Di conseguenza ad ogni frame cambia la zona dello schermo su cui si tracciano i triangoli, ed ogni volta che questa cambia bisogna informare Warp3D tramite la funzione

```
W3D_SetDrawRegion(context,BitMap,0,&s);
```

in cui il secondo parametro indica la bitmap su cui si andrà a disegnare, il terzo l'ordinata della bitmap da cui si vuole far partire il disegno e l'ultimo è una variabile di tipo W3D_Scissor che rappresenta le dimensioni dell'area di disegno.

Per concludere il programma bisogna liberare tutte le risorse impegnate, tra cui la memoria della scheda grafica, dove le texture erano state precedentemente allocate, per mezzo della funzione

```
W3D_FreeTexObj(context,MiaTexture[ i]);
```

Per ovvi motivi di spazio in questo articolo si è introdotta solo una piccola parte delle funzioni di Warp3D, più che sufficienti per le prime applicazioni.

Per maggiori informazioni si consiglia di leggere attentamente la documentazione del kit di sviluppo che si trovano allegati al CD della rivista insieme al sorgente ed all'eseguibile di questo piccolo programma.

Tag obbligatori

W3D_CC_BITMAP	Indica a Warp3D la bitmap in cui deve disegnare,la bitmap deve essere o allocata nella memoria della scheda video (anche AGA) oppure deve essere quella di uno schermo o di una finestra.
W3D_CC_DRIVERTYPE	Specifica quale tipo di driver deve essere usato. Le possibili opzioni sono: ✔ W3D_DRIVER_BEST Il miglior driver disponibile. ✔ W3D_DRIVER_3DHW Il driver hardware. ✔ W3D_DRIVER_CPU Il driwer software.
W3D_CC_YOFFSET	Definisce tramite un offset verticale la coordinata verticale da cui parte l'area di disegno nella bitmap. Viene utilizzato per ottenere multibuffering tramite la funzione ScrollVPort.

Tag opzionali

W3D_CC_MODEID	Indica il ModeID dello schermo (normalmete restituito dalla funzione W3D_RequestModeTags).
W3D_CC_DOUBLEHEIGHT	Tag di tipo boolean che indica a Warp3D che l'area di disegno è il doppio di quella dello schermo.

ARexx Parte seconda: Internet via ARexx – Connessioni TCP

di Alfonso Ranieri

Cominciamo a fare sul serio, occupandoci di Internet via ARexx.

Per prima cosa occorre un richiamo di alcuni elementi basici riguardanti le comunicazioni Internet:

1. *Stack TCP/IP.* E' il programma che gestisce le comunicazioni Internet ed offre la API standard per la programmazione TCP/IP. Su Amiga sono disponibili Miami, AmiTCP, Genesis, e TermiteTCP.

2. *Client e server.* Un server è un fornitore di servizi, un client richiede un servizio offerto da un server.

Entrambi devono ben conoscere quali regole seguire per dialogare. In pratica non sono altro che programmi in esecuzione. A volte la distinzione tra essi è molto netta:

- un server http (ad esempio Apache);
- un client http (ad esempio Voyager);

A volte la distinzione è meno netta:

- un server per giocare a Quake in rete è allo stesso tempo un cliente Quake che si è configurato come server.

Dato che su un host (computer), nello stesso momento, possono girare diversi server e client, ognuno di essi sarà identificato in maniera univoca attraverso una numero compreso tra 1 e 65535 inclusi. Tale numero è detto porta. Le prime 1024 porte sono riservate ad usi specifici (vedi rfc 1700), ad esempio:

- 21 server ftp
- 25 server pop3
- 80 server http
- 110 server news

Tale attribuzione è soltanto una convenzione e non comporta nessun obbligo da parte nostra: possiamo ben aprire un server di posta sulla porta 80.

Anche un client ha una porta assegnata, ma nella maggior parte dei casi, la porta è creata/gestita automaticamente dal sistema.

1. **Gli indirizzi.** Un qualsiasi computer connesso alla rete (come il vostro computer dopo aver effettuato una connessione dial-up attraverso un modem da Miami) è detto host. Ogni host è identificato in maniera univoca attraverso un numero detto indirizzo IP. Un indirizzo è un intero, che si esprime in ARexx in forma puntata:
   - a
   - a.b
   - a.b.c
   - a.b.c.d
   - Ove a b c d sono decimali compresi tra 0 e 255.

Una serie di computer sparsi per la rete, si occupano di effettuare le conversioni indirizzi IP e nomi. Questi computer sono detti DNS (Domain Name Server).

Per effettuare una connessione bisogna conoscere l'indirizzo IP o il nome dell'host a cui vogliamo connetterci. Se conosciamo il nome, ad esempio web.tiscalinet.it, dobbiamo tradurlo in un indirizzo IP, ciò si fa con:

```
addr=resolve(name)
```

`resolve()` torna l'indirizzo in forma puntata di name (name stesso se è già un indirizzo in forma puntata) oppure -1 se non riesce a risolvere name.

1. **Il protocollo da usare.** Le comunicazioni in Internet avvengono seguendo una serie di regole. Un insieme di regole è detto protocollo. L'insieme di protocolli che regolano Internet è detto TCP/IP (vedi Indice STD). Senza stare a dilungarci troppo, i protocolli importanti ai nostri fini sono:
   - TCP – protocollo connesso duplex sequenziale con ritrasmissione dei pacchetti persi
   - UDP – protocollo non connesso
   - ICMP – protocollo non connesso usato a scopi di debug

Per effettuare una connessione dobbiamo sapere quale protocollo TCP/IP usare. In particolare per connetterci ad una pagina web, dobbiamo usare il protocollo TCP.

Per effettuare una connessione dobbiamo quindi fissare 5 elementi:

1. Il protocollo da usare (TCP, UDP, ICMP).
2. L'indirizzo dello host remote.
3. Il server da contattare o meglio la sua porta.
4. L'indirizzo del client.
5. La porta del client.

Lavoriamo con i socket

E' arrivato il momento di introdurre il concetto di **socket**: qualsiasi cosa vogliate fare su Amiga in Internet, dovete creare un socket. La crezione di un socket dice al sistema *"Hey, io voglio comunicare con il mondo, seguendo questo protocollo, riserva risorse per me!"*.

Un socket si crea con

```
s=socket("INET",protocollo)
```

ai nostri scopi protocollo è STREAM, che crea un socket con protocollo TCP:

```
s=socket("INET","STREAM")
```

la funzione torna un intero `s` detto *descrittore-socket* per brevità *socket*: >-1 in caso di successo, -1 altrimenti.

Tutto qua. Siamo pronti per effettuare la nostra connessione. Il nostro scopo

sarà fare il download di una pagina web. La prima parte della nostra macro sarà:

```
/*scarica un file da un server HTTP*/

parse arg host port file .

call addLib("rmh.library",0,-30)
call addLib("rsocket.library",0,-30)

addr=resolve(host)
if addr=-1 then do
     say "host non trovato"
     exit
end

s=socket("INET","STREAM")
if s=-1 then do
     say "non posso creare il socket"
     exit
end
```

A questo punto dobbiamo connetterci al server. Per connetterci dobbiamo specificare:

- l'indirizzo
- la porta

Settiamo tali volori in una stem così:

```
remote.AddAddr=addr
remote.AddrPort=port
```

e ci connettiamo con:

```
res=connect(s,"REMOTE")
if res<0 then do
say "non posso connettermi:" errorString()
exit
end
```

`errorString()` è una funzione che torna la stringa relativa all'ultimo errore in rxsocket.library, mentre `connect()` connette il socket s a *indirizzo* e *porta* specificati in `remote`.

Siamo pronti per dialogare con il server a cui siamo connessi attraverso il socket s:

- spediremo dati con `send()`
- li riceveremo con `recv()`

Pensate a queste funzioni come a `writech()` e `readch()` per scrivere/leggere a/da un file.

Chiediamo al server il file che vogliamo ricevere con:

```
if left(file,1)~="/" then file="/"file
richiesta = "GET" file "HTTP/1.0" || "0D0A0D0A"x
if send(s,richiesta)<0 then do
     say "errore inviando:" errorString()
     exit
end
```

e riceviamo la risposta con:

```
do while rec>0
     rec=recv(s,"BUF",256)
     if rec>0 then call writech("STDOUT",buf)
end
if rec<0 then say "errore ricevendo:" errorString()
else say "Tutto fatto."
/* fine */
```

Vediamo in particolare cosa abbiamo combinato:

1. Abbiamo linkato la libreria rxsocket.library;
2. Risolto l'indirizzo dello host a cui connetterci;
3. Creato un socket "STREAM";
4. Ci siamo connessi allo host ed alla porta specificate;

Avevamo detto che gli elementi necessari per connetterci erano 5:

- protocollo da usare - lo abbiamo specificato creando un socket di tipo "STREAM", che quindi userà il protocollo TCP;
- indirizzo host - lo abbiamo specificato al memento della connessione nel campo AddrAddr dello stem *remote.* passato a connect() come secondo argomento;
- porta del server – l'abbiamo specificata al momento della connessione nel campo AddrPort dello stem *remote.* passato a connect() come secondo argomento;
- indirizzo client;
- porta client;

Questi ultimi sono automaticamente gestiti in un socket "STREAM"; in particolare l'indirizzo client è il nostro indirizzo IP mentre la porta client ci è assegnata (una porta > 1024) dallo stack; dopo che il socket è stato connesso, si possono ottenere con:

```
if GetSockName(s,"LOCALE")<0 then do
say "non riesco ad ottenere i dati locali:" errorString()
exit
end
say locale.AddrAddr locale.AddrPort
```

ATTENZIONE: questa è L'UNICA VIA LEGALE per ottenere l'indirizzo IP di un socket connesso: infatti se il vostro computer accede ad Internet attraverso una LAN, non avrete mai alcun altro modo sicuro (se non fatto di una miriade di trucchetti illegali) di ottenere l'indirizzo di un socket connesso se non usando tale funzione: un esempio è *Amirc*, che nelle sue versioni iniziali usava la funzione `GetHostID()` per ottenere l'indirizzo locale e falliva miseramente quando doveva effettuare una connessione DCC (vedere la finestra di About a *"WTF is my own IP number"*)

All'inverso, se vi viene fornito un socket già bello che connesso, e volete ricavare i dati dell'altra parte (peer) dovete fare:

```
if GetPeerName(s,"REMOTE")<0 then do
     say "non riesco ad ottenere i dati remoti:"
errorString()
    exit
end
say remote.AddrAddr remote.AddrPort
```

Abbiamo inviato e ricevuto dati al/dal server: questa parte è necessariamente dipendente dal servizio che stiamo richiedendo e le regole da seguire dipendono da ulteriori protocolli: HTTP, POP3, SMTP, NEWS, FTP e via dicendo. Per sapere cosa fare la fonte migliore sono le RFC. Nel nostro caso (vedi RDC 2616), una volta connessi ad un server HTTP bisogna inviare una richiesta, che nella forma più semplice è:

Continua a pag. 37

di Enrico Altavilla

Dopo aver trattato il web e la posta elettronica, questa ultima puntata della guida a Internet prende in esame altri servizi che vengono diffusamente utilizzati dai frequentatori della grande Rete.

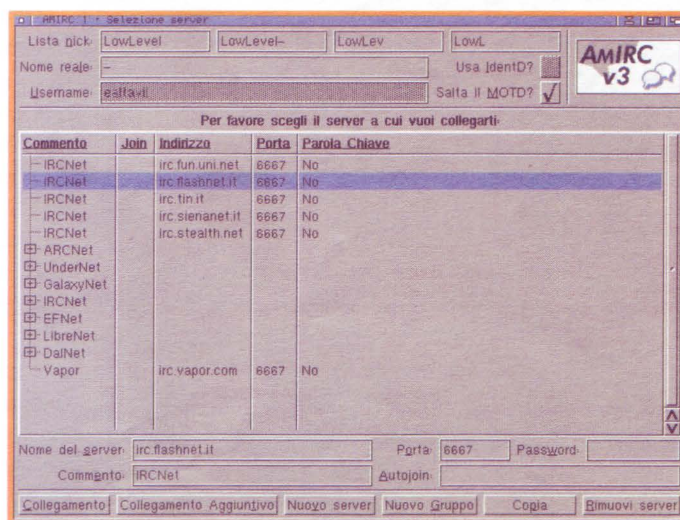
Va da sé che in questa sede non sarà possibile offrire una esaustiva trattazione di tutti i rimanenti servizi che Internet offre; parleremo dunque solo di quelli principali, ovvero quelli che vengono utilizzati con maggior frequenza dai navigatori.

Il primo di questi servizi è IRC, ovvero un sistema che permette agli utenti di "chiacchierare" tra loro attraverso brevi messaggi testuali che vengono scambiati in tempo reale. Discuteremo poi dei newsgroup, aree di scambio messaggi dall'aspetto simile alle liste postali (mailing list) già conosciute nella precedente puntata.

IRC: chiacchiere online

IRC è l'acronimo di "Internet Relay Chat" ed indica due cose: l'insieme di alcuni protocolli in grado di permettere agli utenti di partecipare a discussioni e scambi di frasi quasi come avviene durante un generico colloquio nella vita reale e, in secondo luogo, quell'ambiente e comunità che si è venuta a creare attraverso l'uso di questo sistema.

Non è facile spiegare ad un neofita come funziona IRC; spesso il metodo migliore per prendere familiarità con questo mezzo è quello di "buttarsi nella mischia" e cercare di entrare in questa grande comunità di utenti compiendo da soli i primi passi.



La finestra principale di AmIRC. In alto si immette il nick da utilizzare.

Tuttavia, tenuto conto del fatto che l'uso di IRC non si presenta immediato, sia a causa della non indifferente mole di azioni che è possibile compiere attraverso esso sia perché all'interno di queste aree di discussione sono nate regole di comportamento ben precise, riteniamo opportuno infondere al lettore quantomeno delle direttive principali, in modo che sia per lui possibile partire alla scoperta di questo nuovo mondo con cognizione di causa.

Il principale meccanismo attraverso cui IRC funziona consiste semplicemente nel poter inviare brevi frasi testuali ad altri utenti in modo che essi li ricevano nel giro di pochi istanti e, nel contempo, ricevere le frasi scritte dagli altri.

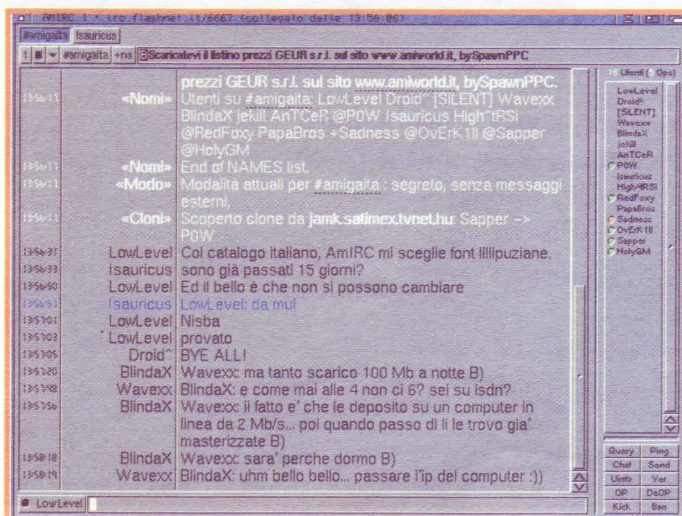
Questa elevata velocità di trasmissione permette di instaurare dei dialoghi in tempo reale ovvero quasi come avviene nella realtà, quando alle frasi degli interlocutori è possibile replicare immediatamente con altre affermazioni.

Per ottenere questo obiettivo è necessario dotarsi di un programma specifico, un "cliente IRC", e collegarsi ad un "server IRC", ovverosia un indirizzo Internet che ha la funzione di "ponte" tra noi e tutti gli altri utenti. Il più conosciuto e potente cliente IRC per Amiga è AmIRC, considerato anche uno dei migliori programmi IRC tra tutti i computer e sistemi operativi esistenti.

Esistono anche altri programmi per IRC, ad esempio BlackIRC, che funzionano in maniera analoga, ma in questa guida AmIRC sarà il nostro programma di riferimento. Clienti diversi potranno differire in alcuni particolari (ad esempio nella sintassi di alcuni comandi), ma il lettore può stare certo che le indicazioni di base che stiamo per dare valgono per qualunque cliente IRC.

IRC: Uso e configurazione

Innanzitutto è necessario scegliersi un proprio pseudonimo, in gergo chiamato "nickname" o semplicemente "nick". E' importante sceglierne uno che ci identifichi tra la massa degli altri utenti, quindi è consigliato adottarne uno quanto più originale possibile, per evitare di confonderci con utenti con un nick simile.

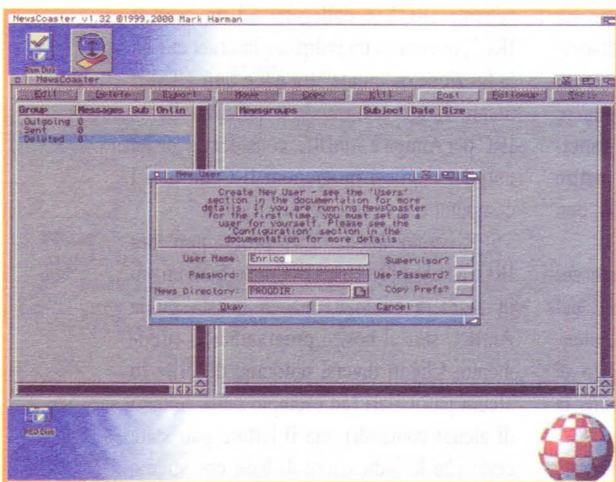


Ecco il canale #amigaita durante un momento piuttosto tranquillo. Notate a destra la lista di utenti e al centro la zona di dialogo.

Una volta collegatisi ad Internet e lanciato il programma di IRC, bisogna indicare il nick scelto nell'apposita sezione (in AmIRC sta in alto, sulla finestra inizialmente aperta) e dirgli di collegarsi ad un server IRC, ovvero ad un indirizzo presso il quale risiede un programma che ci permetterà di entrare in contatto con gli altri utenti.

Alcuni dei server IRC italiani più conosciuti sono: irc.flashnet.it e irc.tin.it; solitamente sono già preimpostati nel cliente IRC ma qualora non lo fossero sarà sufficiente aggiungerli alla lista dei server specificando "6667" come numero di "porta di collegamento".

Una volta effettuato il collegamento al server, il cliente IRC rimarrà in attesa di ordini da parte dell'utente. La comunità IRC è divisa in canali di discussione (solitamente tematici), e dunque il primo, scontato, atto da compiere è quello di dire al programma in quale canale desideriamo entrare. Otterremo questo risultato attraverso l'uso del comando "/JOIN" seguito dal nome del canale desiderato. Il principale canale italiano dedicato ad Amiga e agli amighisti è "#amigaita", e dunque la scrittura del comando "/JOIN #amigaita" (seguito dalla pressione del tasto di ritorno accapo) nell'apposita zona di immissione del testo, che si trova in fondo alla finestra, otterrà l'effetto di farci entrare nel suddetto canale. Possiamo accorgerci della nostra avvenuta entrata da due evidenti fenomeni: la zona destra della finestra ospiterà la lista dei nick degli altri utenti collegati al medesimo canale e, soprattutto, la zona centrale inizierà a riempirsi con le frasi "pronunciate" da questi ultimi.



Finestra di configurazione utente in NewsCoaster.

E' bene rendersi conto che da questo momento facciamo a tutti gli effetti parte degli utenti del canale e che possiamo sin da subito partecipare alle discussioni in atto. Questo avviene scrivendo una frase nella zona di immissione testo, la stessa usata poc'anzi per impartire il comando "/JOIN", e premendo il tasto di ritorno accapo. La frase verrà subito stampata nella zona centrale della finestra, adibita a contenere i dialoghi, e verrà spedita a tutti gli altri utenti, in modo che appaia anche sulle loro finestre.

All'inizio è possibile fare un po' di confusione nel seguire il filo delle discussioni in atto sul canale, specie se lo stesso è frequentato da molti utenti e se ai dibattiti partecipano un gran numero di loro. Eppure, con un po' di pratica, sarà possibile prendere la mano col mezzo; innanzitutto a sinistra di ogni frase stampata sulla zona di dialogo è indicato lo pseudonimo di chi l'ha scritta, inoltre spesso gli utenti che parlano con più persone contemporaneamente hanno l'abitudine di indicare il destinatario di una frase all'inizio della stessa, solitamente seguito da ":" (due punti). Ad esempio la frase "Pinco: ciao, come stai?" indica che la persona che l'ha scritta intendeva rivolgersi all'utente "Pinco".

Evidenziamo il fatto che il testo scritto secondo la modalità finora adottata, è visibile a tutti gli utenti del canale. Nel caso in cui si desideri comunicare privatamente con uno di loro è opportuno aprire una finestra di dialogo privato; questo si ottiene attraverso il comando "/QUERY", seguito dal nick dell'utente con cui desideriamo parlare. Ad esempio il comando "/QUERY Pinco" aprirà una finestra di dialogo privato con l'utente "Pinco"; qualunque cosa scriveremo nella zona di immissione testo di questa nuova finestra (al solito, posizionata in fondo) verrà spedita solo all'utente in questione. Analogamente, sempre su questa finestra riceveremo le frasi private che l'utente "Pinco" invierà a noi e che solo a noi saranno visibili. La complessità tecnica di IRC non ci consente di trattare tutti gli altri comandi che esso possiede, per il loro corretto apprendimento è indispensabile leggere accuratamente la documentazione del programma utilizzato. In questa guida abbiamo introdotto le nozioni base per poter accedere a IRC e iniziare a discutere con la gente.

Un'ultima, importante considerazione da fare ha per oggetto la natura di IRC, che spesso sfugge ad una sua valutazione veloce o superficiale: per quanto virtuale possa essere considerato il tipo di frequentazione che questo mezzo ricrea, dall'"altra parte del filo" ci sono persone reali, con un loro proprio carattere e temperamento. Ciò implica che è opportuno comportarsi come se avessimo quelle persone realmente dinanzi, mostrando il nostro vero carattere così come siamo abituati a fare solitamente.

I newsgroup

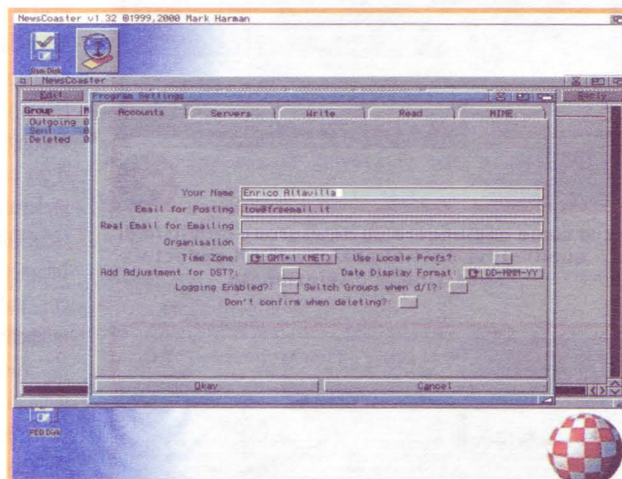
Nella precedente puntata di questa guida abbiamo preso in esame le liste postali o "mailing list" e abbiamo visto come attraverso l'iscrizione ad una di esse è possibile ricevere messaggi testuali da parte di altri utenti fino a ricreare un complesso ambiente di discussione per mezzo dello scambio di e-mail.

I newsgroup sono una variante delle mailing list e le differenze tra i due tipi di servizi, essenzialmente tecniche, influiscono direttamente sulle modalità di utilizzo con cui l'utente si dovrà imbattere.

Innanzitutto, a differenza delle liste postali, i newsgroup non esistono per mezzo della spedizione di e-mail. I messaggi testuali che fanno parte di una area di discussione risiedono fisicamente sul disco rigido di alcuni computer collegati alla Rete e differentemente dalle mailing list, dove una volta iscritti era sufficiente attendere che i messaggi arrivassero alla propria casella postale, è l'utente a dover accedere ai suddetti computer e prelevare i messaggi che gli interessano.

Riguardo la spedizione di messaggi, con le mailing list l'utente spediva i messaggi ad un indirizzo a cui faceva capo un programma di "smistamento" degli stessi a tutti gli iscritti alla lista. Con i newsgroup, invece, non esiste nulla di ciò: l'utente che desidera partecipare alla discussione non deve far altro che accedere al computer di cui sopra e inviare il proprio messaggio, in modo che tutti gli altri utenti potranno prelevarlo.

Queste differenze comportano due effetti principali: innanzitutto proprio a causa della natura dei newsgroup, non esiste alcuna lista di utenti e conseguentemente alcuna necessità di iscrizione. Chiunque può infatti accedere ad una delle directory che contengono i messaggi di un'area di discussione e prelevare i messaggi o inviarne dei propri. In secondo luogo, ogni messaggio inviato non può essere indirizzato ad uno specifico partecipante al newsgroup ma è, per così dire, privo di un destinatario.



Nella pagina di configurazione "Accounts" va messo il proprio nome e indirizzo e-mail.

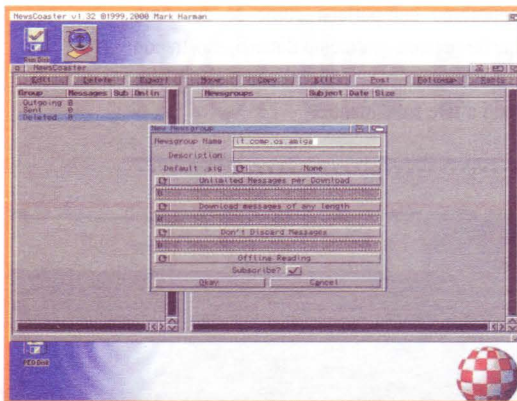
Ovviamente all'interno del testo di un messaggio è possibile scrivere esplicitamente che lo stesso va inteso come indirizzato ad un utente in particolare o come risposta ad un messaggio preesistente, in modo da permettere ai lettori di seguire il filo di una discussione. Ma è bene aver comunque chiaro il fatto che, a differenza delle e-mail, nell'intestazione del messaggio il campo "destinatario" ("To:") non esiste affatto.

I newsgroup: uso e configurazione

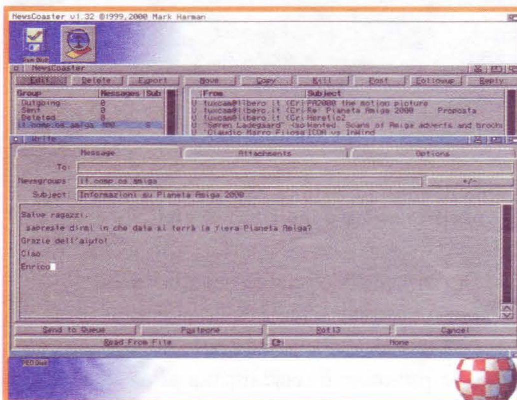
Per usufruire di questo servizio è innanzitutto necessario munirsi di uno specifico programma per la gestione dei newsgroup; solitamente ci si riferisce ad essi con l'espressione "clienti news" o "clienti NNTP".

YAM, il programma di posta elettronica preso in esame la puntata scorsa purtroppo non è un cliente NNTP e quindi può essere usato esclusivamente come gestore di normale posta elettronica. Esistono alcuni programmi che attraverso alcuni trucchi riescono a dotare YAM di una semplice gestione dei newsgroup, ma la loro configurazione non si presenta immediata ed i risultati ottenuti una volta installati non possono essere considerati particolarmente soddisfacenti.

Dovremo allora rivolgerci ad altre applicazioni. Due ottimi clienti NNTP sono Thor e NewsRog, tuttavia la loro potenza e complessità li rende poco adatti ad una veloce configurazione; per questa guida tratteremo allora un cliente NNTP estremamente semplice ed essenziale nelle sue caratteristiche: NewsCoaster. Si tratta di un prodotto shareware, il suo utilizzo si presenta immediato e per l'utente sarà facile comprendere il suo funzionamento e la sua configurazione. Qualora col passar del tempo dovesse nascere la necessità di caratteristiche non possedute da questo software, si potrà sempre prendere in esame un programma di gestione newsgroup più potente ma, inevitabilmente, meno immediati da apprendere.



Ecco come aggiungere un newsgroup alla lista di quelli attivi. Fate attenzione che il gadget "Subscribe" sia selezionato

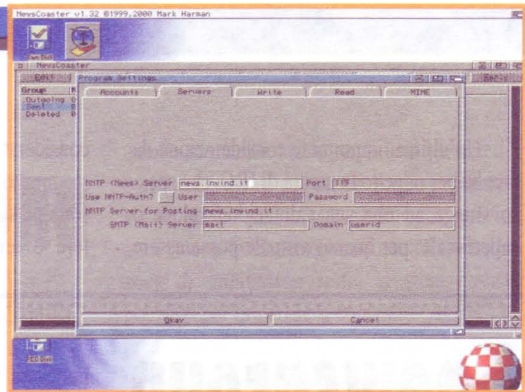


Ecco un messaggio scritto e pronto per essere messo in lista di spedizione con "Send to Queue".

Dopo l'installazione effettuata per mezzo dell'apposito script, NewsCoaster può essere subito lanciato e ci chiederà di configurare un utente. Il programma ha infatti la possibilità di poter essere usato da più di un utente, ciascuno con la propria configurazione, ed anche se questa caratteristica potrebbe non venire mai usata è comunque indispensabile creare almeno un primo "account". Ciò si effettua inserendo il nome di un utente (va bene il vostro nome o una qualunque parola di identificazione) nel gadget "User Name" della finestra apertasi al lancio del programma.

Fatto ciò, si può subito dare conferma cliccando su "Okay" ed il programma ci mostrerà la sua finestra principale. Il prossimo passo consiste nel fornire i dati necessari al prelievo e l'invio dei messaggi; selezioniamo dunque la voce "Program Settings" dal menù "Preferences" (l'ultimo a destra) e si aprirà la finestra dei settaggi.

Nella prima pagina dei settaggi, nominata "Accounts", bisogna inserire il proprio nome e cognome nel gadget "Your Name" ed il proprio indirizzo e-mail in "Email for posting". Nella seconda pagina dei settaggi, "Servers", i gadget "NNTP (News) Server" e "NNTP Server for Posting" vanno riempiti con l'indirizzo del server NNTP dal quale intendiamo prelevare i messaggi altrui ed inviare i propri. Generalmente ogni fornitore di accesso a Internet possiede un proprio server NNTP, il cui indirizzo viene fornito all'utente al momento dell'abbonamento al provider.



In "Servers" va indicato l'indirizzo del server NNTP scelto.

Alcuni server NNTP richiedono che l'utente si identifichi al momento della richiesta di prelievo o invio dei messaggi. Se è il caso del server NNTP da voi usato, è dunque necessario selezionare il gadget "Use NNTP-Auth?" ed inserire il proprio username e password nei due gadget che seguono a destra. Si tratta di solito degli stessi username e password usati per la connessione col provider, ovvero quelli forniti allo stack TCP/IP (Miami o Genesis) durante la loro prima configurazione.

Compiute queste operazioni, tutto è pronto per la lettura dei primi messaggi. Come prima cosa bisogna dire a NewsCoaster quali gruppi di discussione ci interessano e compiamo questa operazione selezionando la voce "New Newsgroup" dal menù "Newsgroups". Si aprirà una finestra all'interno della quale potremo specificare il nome del gruppo di nostro interesse nel gadget "Newsgroup Name"; un buon punto di inizio è il gruppo italiano it.comp.os.amiga, dedicato alle discussioni su Amiga.

Cliccando il gadget "Okay" il newsgroup appena specificato verrà aggiunto alla lista dei gruppi, sulla finestra principale del programma. Ripetendo questa operazione è possibile aggiungere un numero indefinito di gruppi, sebbene la versione dimostrativa di NewsCoaster permetta un massimo di due gruppi.

Per prelevare i messaggi dei gruppi è sufficiente scegliere la voce "Fetch News" dal menù "Projects". NewsCoaster provvederà a collegarsi al server NNTP precedentemente specificato nella configurazione e a richiedere gli ultimi messaggi giunti al gruppo. Una volta completata questa operazione sarà possibile visionare la lista dei messaggi selezionando il nome del gruppo dalla lista di sinistra.

Le operazioni di lettura e scrittura si presentano estremamente semplici: un doppio clic su uno dei messaggi presenti sulla lista di destra aprirà un'apposita finestra di lettura messaggio. Per scrivere un messaggio è invece sufficiente cliccare il gadget "Post", sulla finestra principale del programma; una finestra di scrittura si aprirà e potremo digitare il soggetto del messaggio e il suo testo. Terminato ciò, un clic sul gadget "Send to Queue" lo metterà nella lista di uscita della posta, in modo da poterlo inviare al server NNTP la prossima volta che saremo on-line, con la voce "Send News" del menù "Project".

Nel caso in cui si desideri ottenere la lista di tutti i newsgroup messi a disposizione dal proprio server NNTP, bisogna selezionare la voce "Fetch Group List" dal menù "Project". Si evidenzia il fatto che essendo il numero dei gruppi estremamente alto, nell'ordine di decine di migliaia, il prelievo di tale lista potrebbe durare diversi minuti.

Fine?

La guida rapida ad Amiga e Internet finisce qui.
Gli articoli dedicati all'uso della Rete sulla nostra piattaforma, naturalmente, non si esauriscono con questa guida; continuate a seguire le pagine di Amiga Life, e in particolare la rubrica "Internet", per approfondimenti, recensioni e guide all'uso sul mondo della Rete!

Segue da pag. 32

```
GET nome-file HTTP/1.0 \r\n\r\n
```

Il server ci invierà, in sequenza:

- un'intestazione (detta header) che contiene

- l'esito della nostra richiesta (il file richiesto eiste o meno, necessità di login etc. etc.)
- informazioni sul file (lunghezza, ultima modifica ...)\r\n

- \r\n
- il file

Ai nostri scopi, il parsing dello header è superfluo; è comunque facilmente realizzabile in ARexx.

Fin qui sembra tutto molto facile. Vediamo un esempio un tantino più complesso: interroghiamo il nostro server di posta per sapere se e quanta posta abbiamo:

```
/* controlla una casella email */

parse arg host port userID pass .

call addLib("rmh.library",0,-30)
call addLib("rsocket.library",0,-30)

addr=resolve(host)
if addr=-1 then do
    say "host non trovato"
    exit
end

s=socket("INET","STREAM")
if s<0 then do
    say "non posso creare il socket:" errorString()
    exit
end

remote.AddrAddr=addr
remote.AddrPort=port

if connect(s,"REMOTE")<0 then do
    say "non posso connetteremi:" errorString()
    exit
end
```

Come funziona un server POP3 (vedi RFC 1939):

- attende una connessione
- spedisce una frase di saluto
- entra nella fase di transazione:

- qui il server riconosce solo i comandi:
- USER <userid>
- PASS <password>
- QUIT

- una volta effettuato il login entra nella fase eseguzione comandi.

Un comando deve ovvviamente essere riconosciuto dal server POP3 e consiste in

```
NOME-COMANDO PARAMETRI \r\n
```

Ad ogni comando segue una risposta dal server:

- in caso d'errore - ERR codice-errore altro \r\n
- in caso di successo \r\n

Per prima cosa, scriviamo due funzioni che inviano comandi e ricevono risposte:

```
sen: procedure
parse arg s,msg
    if send(s,msg"D0A"x)<0 then do
        say "errore inviando:" errorString()
        exit
    end
    return

rec: procedure
parse arg s
    if recv(s,"B",256)<0 then do
        say "errore leggendo:" errorString()
        exit
    end
    parse var b b"D"x
    if word(b,1)=="-ERR" then do
  say "errore dal server:" right (b, length (b)-wondindex (b, ") =1)
        exit
    end
    return b
```

Appena connessi, il server ci invia una frase di benvenuto, la riceviamo con:

```
call rec(s)
```

Quindi ci identifichiamo con:

```
call sen(s,"USER" user)
call rec(s)
call sen(s,"PASS" pass)
call rec(s)
```

A questo punto a noi interessa sapere se c'è posta, quindi inviamo il comando STAT:

```
call sen(s,"STAT")
stat=rec(s)
```

e chiudiamo la connessione con il comando "QUIT"

```
call sen(s,"QUIT")
```

La connessione potrebbe essere terminata, chiudendo il socket con

```
call closeSocket(s)
```

oppure uscendo dalla macro, ma molti server rimangono male se non si esce *con gentilezza* da una connessione. Un server POP3 è capace di prendersela tantissimo e di farci attendere molti minuti prima di lasciarci riconnettere, se non chiudiamo la connessione con un QUIT. Siate sempre gentili con un server e questi lo sarà con voi :-)

Facciamo il parsing delle statisctiche con:

```
num=word(stat,2)
if num>0 then msg="Hai" num "nuovi(o) messaggi(o) per"
word(stat,3) "byte totali."
```

```
else msg="Non hai nuovi messaggi."
say msg
exit /* fine */
```

Questo esempio è più complesso del precedente, poichè la transazione con il server avviene in più fasi:

1. connession al server
2. login
3. comandi
4. uscita

Le connessioni con un server FTP sarebbero ancora più complesse. Come scrivere macro che gestiscono connessioni, esuala dagli scopi di questo articolo e dipende soltanto dalla vostra bravura di programmatori ARexx.

Cambiamo punto di vista: scriviamo un server. Uno dei più semplici server da scrivere è il *daytime*; questo server si pone in ascolto sulla porta 13:

- attende una connessione
- attende l'invio di una qualsiasi stringa
- risponde con una stringa contenente la data corrente
- chiude la connessione

Ciò che dobbiamo fare è quindi:

- dire al sistema *"Hey, noi attendiamo connessioni da un qualsiasi server sulla porta 13"*
- metterci in ascolto di connessioni su tale porta
- ricevere una connessione
- gestirela

Ciò può essere fatto in 2 modi:

1. Sfruttando la lista inetd del nostro stack TCP/IP, cioè la lista di server che lo stack automaticamente lancia quando arriva una connessione;
2. Creando un server autonomo (stand-alone) che si preoccupa di tutto.

Noi, che siamo bravissimi, scriveremo una macro che può funzionare in tutte e due le modalità, che però usa la porta tcp/10000 per non entrare in conflitto con un eventuale daytime server già in funzione:

- verifichiamo se siamo stato lanciati da inetd; basta testare se abbiamo già un socket nella macro:

```
/* dts.rexx: server daytime */

call addLib("rmh.library",0,-30)
call addLib("rsocket.library",0,-30)

s=lastSocket()
if s>=0 then do
   call gestisciConnessione(s)
   exit
end
```

- altrimenti siamo un server stand-alone e quindi:

- creiamo un host STREAM

```
s=socket("INET","STREAM")
```

- informiamo il sistema che vogliamo ricevere connessioni sulla porta 10000:

```
remote.AddrPort=10000
if bind(s,"REMOTE")<0 then do
       say  "non  posso  riservare  la  porta  10000:"
errorstring()
   exit
end
```

- iniziamo ad attendere connessioni:

```
if listen(s,7)<0 then do
   say "errore listen():" errorstring()
   exit
end
```

- e le riceviamo (solo un *hi* ci può fermare):

```
do forever
   rc=accept(s,"REMOTE")
   if rc<0 then do
      say "errore accept():" errostring()
      exit
   end
   call gestisciConnessione(rc)
end
exit /* fine */
```

Ovviamente ci rimane da scrivere `gestisciConnessione()`

```
gestisciConnessione: procedure
parse arg s
   macro=addPart(programName("PATH"),"dtsfun.rexx")
   call RxsCall(macro,s)
   call closeSocket(s)
   return
```

La funzione lancia la macro `dtsfun.rexx`, passandogli il socket `s`:

```
/* server daytime - gestisce UNA connessione */

s=lastSocket()
if s<0 then do
   say "no socket"
   exit
end

if getPeerName(s,"REMOTE")<0 then do
   say "non riesco ad ottenere i dati remoti:" errorString()
   exit
end
   say "connessione da:" remote.AddrAddr":"remote.AddrPort

date=formatDate(,"%a, %d %b %Y %X")"0D0A"x
if send(s,date)<0 then do
   say "non riesco ad ottenere i dati remoti:" errorString()
   exit
end
/* fine */
```

Il server si può lanciare con un semplice `rx dts.rexx`, oppure aggiungendo:

- al database services del nostro stack la linea:

```
daytime-test 10000/tcp
```

- al database inetd del nostro stack la linea (supponendo che avete `dts.rexx` e `dtsfun.rexx` in ram:):

```
daytime-test  stream  tcp  nowait  root  c:rxs  rxs
ram:dts.rexx
```

Il client si può testare con rx `dtc.rexx localhost 10000:`

```
/* dtc.rexx: cliente per daytime */

parse arg host port .
call addLib("rmh.library",0,-30)
call addLib("rsocket.library",0,-30)

addr=resolve(host)
if addr="-1" then do
    say "host non trovato"
    exit
end

s=socket("INET","STREAM")
if s<0 then do
    say "no socket:" errorString()
    exit
end

remote.AddrAddr=addr
remote.Addrport=port
if connect(s,"REMOTE")<0 then do
    say "errore connect():" errorString()
    exit
end

if send(s,"A")<0 then do
    say "errore send():" errorString()
    exit
end

do while res>0
    res=recv(s,"BUF",256)
    if res>0 then call writech("STDOUT",buf)
end
if res<0 then do
    say "errore send():" errorString()
    exit
end
exit /* fine */
```

Operazioni multiple

Prima di concludere questa puntata, vorrei illustrare un altro importantissimo concetto: fin qui abbiamo gestito eventi su un socket attendendone che le nostre richieste di scrittura/lettura dati su/da un socket dossero esaudite. Nella pratica ciò accade solo in casi molto semplici; più spesso, mentre si attendono dati da un socket (o si attende che si possono scrivere dati su un socket) bisogna compiere altre operazioni oppure abbiamo a che fare con 2 o più socket. Nel server daytime, una volta entrati nel ciclo

```
do forever
...
end
```

non si può più uscire se non settando lo halt global in ARexx (comando hi). Sarebbe molto più carino ed amichevole se il server daytime aprisse una porta ARexx chiamata DAYTIME ed attendesse comandi su di essa, uscendo ad un QUIT. Con le tecniche fin qui illustrate, ciò è impossibile: dobbiamo attendere connessioni sul nostro socket (`accept()`) e messaggi su una porta ARexx. Ci viene in aiuto la funzione `WaitSelect(socket,sec,micros,signals)` che attende eventi su socket per secs secondi e micros microsecondi ed i segnali specificati in signals.

`dts.rexx` si trasforma allora in:

```
/* dts.rexx: server daytime */
s=lastSocket()
if s>=0 then do
    call gestisciConnessione(s)
    exit
end

if ~openPort("DAYTIME") then do
    say "non posso aprire la mia porta ARexx"
    exit
end
ps=PortSignal("DAYTIME")

s=socket("INET","STREAM")
if s<0 then do
    say "errore socket():" errostring()
    exit
end

remote.AddrPort=10000
if bind(s,"REMOTE")<0 then do
    say "non posso riservare la porta 10000:" errorstring()
    exit
end

if listen(s,7)<0 then do
    say "errore listen():" errorstring()
    exit
end

sel.read.0=s
do forever
    res=WaitSelect("SEL",,,ps)

    if res<0 then do
        say "errore WaitSelect():" errostring()
        exit
    end

    if res>0 then do
        rc=accept(s,"REMOTE")
        if rc<0 then do
            say "errore accept():" errostring()
            exit
        end
        call gestisciConnessione(rc)
    end
```

```
    if and(sel.signals,ps)>0 then
         if ~handleArexxPort() then exit
end
exit /* fine */

handleARexxPort: procedure
    ret=1
    do until pkt=null()
         pkt=GetPkt("DAYTIME")
         if pkt~=null() then do
              cmd=getArg(pkt)
              res=0
              select
                   when cmd="QUIT" then ret=0
                   otherwise res=15
               end
               call reply(pkt,res)
         end
    end
    return ret

gestisciConnessione: procedure
parse arg s
    macro=addPart(programName("PATH"),"b.rexx")
    call RxsCall(macro,s)
    call closeSocket(s)
    return
```

`WaitSelect()` può attendere 3 tipi di eventi:

- che si possano scrivere dati su un socket;
- che si possano leggere dati da un socket (usato anche per attendere connessioni con connect() od accept());
- che ci sia un errore su un socket.

Gli eventi da attendere si settando in uno stem come in:

```
sel.write.0=s0
sel.ex.0=s0
sel.read.0=s1
sel.ex.0=s1
```

per attendere che il socket `s0` sia scrivibile o abbia problemi e che il socket `s1` abbia dati da leggere o problemi. Quindi si invoca la funzione:

```
res=WaitSelect("SEL",secs,micros,signals)
```

`secs micros signals` sono opzionali, se forniti la funzione torna non appena ha ricevuto un segnale o il timeout specificato è scaduto; il risultato della funzione è:

- `< 0 errore`
- `= 0 timeout o segnali arrivati`
- `> 0 numero dei socket specificati per i quali è accaduto qualcosa`

La funzione scrive all'uscita in

```
sel.0.write
sel.0.ex
sel.1.read
sel.1.ex
```

dei booleani ad indicare gli eventi sui sockets, e in `sel.signals` i segnali ricevuti.

Ancora più raffinata è la gestione dei socket asincroni, per la quale rimando i più volenterosi alle macro d'esempio presenti nell'archivio di RxSocket ed alla vasta bibliografia sull'argomento.

Per concludere...

...un piccolo elenco di suggerimenti:

- Spesso è necessario sapere se è attivo lo stack TCP/IP: basta usare la funzione

```
- IsOnLib("SOCKET") /* testa lo stack */
```

che torna un booleano; se vogliamo essere sicuri di stare lavorando su un particolare stack, basta invocare:

```
- IsOnLib("MIAMI") /* testa Miami(Dx) */
- IsOnLib("AMITCP") /* testa AmiTCP/Genesis */
- IsOnLib("TTCP") /* testa TermiteTCP */
```

- Non cercate mai di verificare se siete *Online*: se nono lo siete alla prima connessione o al primo indirizzo da risolvere RxSocket vi tornerà un errore.
- Se scrivete un server, ricavate sempre il numero di porta dal database dello stack attraverso `getServByName()`

In ARexx (ma anche in qualsiasi altro linguaggio), è sempre preferibile la programmazioni multitask; non abbiate paura a lanciare una macro per eseguire un compito specifico (come prelevare un file) da un'altra macro e fatele dialogare attraverso porte ARexx.

- Quando spedite dati, non crediate di migliorare le performance spedendo grandi quantità: se la misura dei dati da spedire (più la misura degli header ip e tcp) supera il valore della MTU (fissato nello stack), sarà lo stack a dover frammentare i pacchetti. Ciò vuol dire che un valore di 256 come misura dei dati di ogni singola `send()` è sempre ottimo (oppure studiate come leggere il valore MTU dell'interfaccia che un IP usa – vedi ip2if.rexx tra gli esempi di RxSocket).
- Usando Internet da ARexx non si avverte la lentezza di un linguaggio interpretato, perché in questo caso il collo di bottiglia è la gestione dei dati da parte dello stack e non della macro (be certo se fate un rendering in rete via ARexx il discorso cambia).
- Ultimo suggerimento cattivo: da ARexx si può *spoofare* as well :-)

Alla prossima.

La serie di articoli sulle protezioni del software, curati da Francesco De Napoli, riprenderanno regolarmente dal prossimo numero.

Segue da pag. 28

salvaguarda Amiga dal triste destino dei sistemi operativi che in passato hanno commesso l'errore di distogliere le energie dei propri progettisti dallo sviluppo vero e proprio del sistema per scrivere e provare migliaia di driver per tutto l'hardware esistente. Sia BeOS che OS/2 sono testimoni (non troppo) viventi delle conseguenze di questa scelta.

Tra tutte le possibili piattaforme, Linux rappresenta una scelta ragionevole, in primo luogo perché UNIX costituisce un ambiente da sempre rivolto alle esigenze dei programmatori ed è quindi ricco di strumenti di sviluppo di notevole maturità. Tuttavia, non tutti i potenziali sviluppatori di Amiga hanno familiarità con Linux. Alcuni non gradiscono l'idea di dover imparare ad usare UNIX prima di iniziare a lavorare sull'SDK. Per questo Amiga Inc ha annunciato che presto saranno disponibili versioni dell'SDK che girano su sistemi operativi diversi, a dimostrazione dell'effettiva portabilità di questa tecnologia. Per adesso è stata ufficialmente approvata una versione per Windows, mentre non vi è alcun accenno al supporto dei sistemi Amiga con schede PowerUp.

I requisiti dichiarati da Amiga Inc per l'SDK 1.0 indicano esplicitamente la distribuzione Red Hat 6.1, ma in realtà è sufficiente un qualsiasi sistema Linux, purché siano presenti:

- la GNU libc 6 versione 2.1.2 o superiore;
- la libreria ncurses versione 4 (non la nuova versione 5 sotto mentite spoglie!);
- una versione qualsiasi di X11R6 ed un server dotato dell'estensione MIT-SHM;
- un package system basato sul formato RPM.

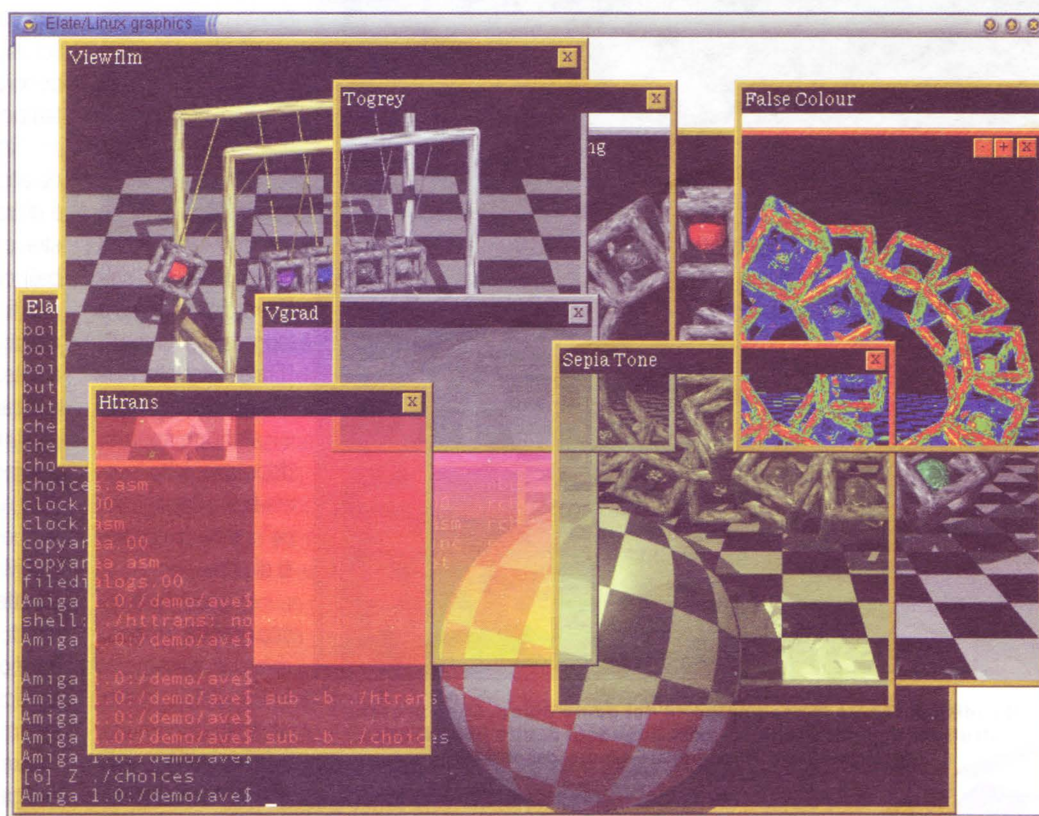
In pratica, quasi tutte le distribuzioni Linux in commercio soddisfano queste richieste, e comunque non è difficile procurarsi ciò che manca cercando nei siti Internet che distribuiscono software per Linux. Se comunque volete andare sul sicuro, o se non possedete una certa esperienza nell'amministrazione di Linux, vi consigliamo di procurarvi la distribuzione ufficialmente supportata da Amiga Inc.

Il sistema su cui abbiamo effettuato la prova dell'SDK è basato su una vecchia distribuzione SuSE 6.1, successivamente aggiornata con le ultime versioni dei package fondamentali.

Installazione

Il CD contiene in totale appena 27 MB di dati, occupati quasi totalmente dai tre pacchetti compressi in cui è suddivisa l'installazione: il core del sistema Elate (21 MB), le parti del sistema coperte da licenza GPL (1,6 MB) e la documentazione in formato HTML e PDF (4 MB). Il CD contiene inoltre un'utility di installazione guidata con interfaccia grafica GTK. È presente un elaborato sistema di protezione "a triplo codice", tipicamente utilizzato nell'installazione di software business dal costo di decine di milioni, come ad esempio Oracle.

La procedura richiede l'inserimento di un "ID Sviluppatore" di ben 32 caratteri che si ottiene compilando un modulo di registrazione on-line sul sito web di Amiga Inc. La pagina successiva mostra un altro codice chiamato "ID Sistema", che identifica univocamente il computer sul quale si sta installando il software. È probabile che questo numero venga generato a partire dall'indirizzo MAC della scheda Ethernet presente sul computer, ipotesi confermata dal fatto che tra i requisiti hardware compare, inspiegabilmente, anche la scheda di rete. Questo codice deve essere inserito in un apposito form sul sito di Amiga Inc per ottenere il terzo ed ultimo "unlock code", che permette di proseguire nell'installazione.



Alcuni degli effetti di alpha blending realizzabili con AVE.

In realtà sul CD sono presenti tre package RPM criptati, che l'installer provvede a decodificare ed installare usando l'utility di sistema "rpm". Nel nostro caso è accaduto che l'installazione degli RPM fallisse a causa di un errore di dipendenza tra pacchetti. Per fortuna è stato possibile "rubare" i pacchetti decodificati prima che l'installer li cancellasse per poter procede-

re manualmente all'installazione.

Un po' di chiarezza

All'inizio è facile rimanere un po' confusi dalla quantità di nomi diversi che sembrano riferirsi ad un unico prodotto. Cerchiamo dunque di fare un po' di chiarezza.

Intent è un sistema sviluppato da **Tao Systems Ltd**, società con sede in inghilterra. Si tratta di una piattaforma portabile per applicazioni multimediali e sistemi integrati. Il fatto che alla partenza compaia la nota "Copyright 1990-2000 Tao Group" dimostra che non si tratta di un prodotto messo insieme per l'occasione.

```
Terminal
File  Edit  Settings  Help
;create window large enough for ball+shadow
cpy gp,frame
ncall ball,getsize,(ball:w,h)
qcall ave/avo/win/std/open,(w+SHADOWX,h+SHADOWY:win)
whencase win=0

;have created all components
otherwise

        ;add first frame to window
        cpy [gp+FREEBALL_SHADOW],avo
        ncall win,add,(win,avo,0:-)
        ncall win,add,(win,ball,0:-)

        ;add first image to frame flipper
        cpy [frame+BALL_FRAME],avo
        ncall ball,setnewframe,(ball,avo:-)

        ncall app,add,(app,win,0:-)
        ;event loop
        clr byv
        clr flag
        loop
                ;start time values
                qcall sys/kn/time/get,(-:time)
                cpy [gp+FREEBALL_DELAY],delay

                ;wait till quit msg arrives or frame timeout
                repeat
                        ncall app,getevent,(app,delay:avo,msg,evt)
                        if avo!=0
                                ;pass out to event handler
                                ncall avo,event,(avo,msg,evt:-)

                                ;see if event was relevent
                                switch
                                whencase evt=EV_BUTTONDOWN
                                whencase evt=EV_BUTTONUP
                                whencase evt=EV_TRACKING
                                otherwise
                                        break
freeball.asm line 88/639 23%
```

Il codice sorgente in assembler VP del demo Boing. Sono presenti strutture di controllo tipiche dei linguaggi di alto livello, fatto decisamente atipico per un macro assembler.

Elate è un sistema operativo real-time portabile progettato sulle basi del suo predecessore **TAOS**. Assieme alla piattaforma Intent, Elate costituisce un ambiente operativo completo di interfaccia utente, filesystem, driver e numerose utility a corredo.

Amiga Inc ha ribattezzato questo sistema "**Amiga Operating Environment**", o anche "**Amiga Foundation Layer**". Su questa base procede lo sviluppo di "**Ami** (tm)", precedentemente conosciuto con il nome "**Amie**". Ami sarebbe la "terra promessa" che, nelle intenzioni di Amiga Inc, rivoluzionerà il mondo dell'informatica nel prossimo futuro. Qualche mese fa Bill Mc Ewen ha dichiarato che la base di sorgenti già scritti per Ami supera le 250.000 righe di codice.

Come se le cose non fossero già abbastanza complicate, la documentazione scritta da Amiga Inc, compreso il manuale cartaceo, insistono nel chiamare semplicemente "**Amiga**" o "**AmigaOS**" tutto il software presente nell' SDK. Per noi che siamo abituati a pensare ad Amiga come al computer che abbiamo davanti oggi, è facile rimanere un po' disorientati.

Passando alla documentazione in formato PDF che viene installata sull'hard disk, si torna a leggere "Intent", "Elate" e talvolta perfino "TAOS".

Probabilmente, dopo aver letto questa breve "spiegazione" sarete più confusi di prima.

Il proliferare di una varietà di nomi diversi è tipicamente frutto del conflitto, piuttosto comune, tra marketing e progettisti. Mentre i primi passano il loro tempo ad inventare marchi commerciali ad effetto per i nuovi prodotti, i secondi hanno già dato ai propri progetti dei nomi temporanei che finiscono poi per spuntare qua e là nella documentazione. In passato è successo con Chicago/Windows 95, con Rhapsody/MacOS-X e con SunOS/Solaris. Nel caso di Ami/Elate/AmigaOS la situazione è più ingarbugliata che mai, il che denota un management volubile ai vertici di Amiga Inc.

L'ambiente grafico

L'SDK comprende l'ambiente grafico di Elate, chiamato AVE (Audio Visual Environment). Si tratta di una GUI proprietaria dalle caratteristiche molto peculiari.

La prima cosa che salta agli occhi è l'orripilante schema di colori che viene impostato come default. Se lo scopo di un demo è impressionare l'utente, il look & feel di AVE ottiene questo risultato senza difficoltà. Per fortuna è possibile modificare l'aspetto delle finestre editando un apposito file di configurazione. La configurabilità della GUI e l'aspetto dei gadget (si chiamano così anche in Elate) ricordano l'interfaccia utente di Amiga. Ciò che invece le foto non possono mostrarvi è l'incredibile fluidità con cui le finestre e gli altri oggetti grafici si spostano nello schermo, perfino dopo aver aperto oltre cento finestre contemporaneamente.

Se questo non bastasse, AVE possiede anche un eccellente supporto per effetti di trasparenza e alpha blending. Le finestre con forme irregolari (come la boing ball) condividono il desktop con le classiche finestre quadrate e con i "filtri" grafici che modificano il colore della grafica sottostante. Queste caratteristiche costituiscono parte integrante di AVE e non sono aggiunte posticce come nel caso dei windowing system di generazione precedente (X11, Intuition, Windows e MacOS cadono in questa definizione).

Mettendo da parte le considerazioni di carattere estetico e dando un'occhiata alla struttura interna di AVE, la somiglianza con Intuition resta limitata al modo in cui le applicazioni ricevono l'input, basato su eventi simili ai messaggi IDCMP. Gary Peake ha confermato che gli sviluppatori di Amiga Inc stanno lavorando ad un sistema ad oggetti denominato BOOPS (senza la I finale).

Nell'SDK sono presenti i sorgenti di tutti i programmi dimostrativi di AVE. Pur trattandosi di programmi in assembler, il codice è, nella maggior parte dei casi, sorprendentemente breve, dal che si deduce che i demo sfruttano caratteristiche già presenti in Elate senza dover ricorrere agli artifici che sarebbero normalmente richiesti nei sistemi operativi tradizionali per ottenere "effetti speciali" di questo tipo.

La Shell di Elate

Elate dispone di una interfaccia a linea di comando vagamente somigliante alla Bourne shell di UNIX. I nomi dei comandi e le relative opzioni, nonché il completamento dei nomi e la gestione dell' history risulteranno piuttosto familiari a chi utilizza regolarmente UNIX. Tuttavia questa parentela si ferma agli aspetti più grossolani. In realtà la sintassi della shell di Elate differisce dallo standard POSIX per diversi aspetti, il più vistoso dei quali è l'uso delle parentesi graffe al posto delle virgolette e degli apici. Sebbene all'inizio queste scelte possono apparire del tutto arbitrarie, fastidiose, in realtà la sintassi della shell di Amiga ha un notevole grado di espressività.

Anche il filesystem di Elate importa da UNIX alcuni aspetti di base, ma la struttura delle directory è profondamente diversa. Elate spinge oltre il concetto di UNIX che "tutto è un file". Per fare un esempio, il kernel si trova in una directory (/sys/kn) che a sua volta contiene una directory per ognuno dei sottosistemi presenti. Ogni funzione di sistema si trova in un file separato, cosicché è sufficiente aggiungere, rimuovere o sostituire questi file per personalizzare il sistema. La stessa libreria standard del C è frammentata in centinaia di file, uno per ogni funzione. La documentazione dell'API trova posto in queste stesse directory sotto forma di file HTML.

In pratica tutte le applicazioni di Elate sono suddivise in brevi frammenti di codice chiamati "tool". Ogni tool può incorporare una singola funzione, un gruppo di funzioni con uno scopo comune oppure l'equivalente di una classe C++. I tool vengono caricati dinamicamente nel momento in cui sono necessari e automaticamente rimossi dalla memoria quando non sono più in uso. In questo modo anche un'applicazione molto complessa può essere eseguita con una quantità di memoria irrisoria.

Il Virtual Processor

Il cuore di Elate è una macchina virtuale che garantisce un ambiente di sviluppo assolutamente indipendente dall'hardware sottostante. Le macchine virtuali (VM) sono un'invenzione tutt'altro che recente. In pratica si può dire che tutti gli emulatori e molti linguaggi interpretati sono basati più o meno esplicitamente su questa astrazione.

Fino a qualche anno fa le macchine virtuali venivano comunemente chiamate interpreti, ma con la diffusione dei linguaggi compilati questo termine ha finito per assumere una connotazione negativa perché i linguaggi interpretati (come il BASIC) sono enormemente più lenti di quelli compilati (come il C).

Nella smisurata campagna di promozione per Java, Sun ha saggiamente evitato che la parola "interprete" ne compromettesse la reputazione. Eppure le prime macchine virtuali Java altro non erano che dei semplici interpeti. In prima approssimazione, il "byte-code" di Java, cioè il codice intermedio prodotto dai compilatori Java, equivale all'antico P-CODE del Pascal ed alla rappresentazione interna utilizzata dagli interpreti BASIC.

Tuttavia il byte-code di Java si presta abbastanza bene ad essere tradotto nell'assembler nativo di una macchina reale, guadagnando così un ordine di grandezza in termini di velocità di esecuzione. La maggior parte delle Java Virtual Machine (JVM) odierne operano questa trasformazione gradualmente durante l'esecuzione, usando una tecnica denominata JIT (Just In Time). Questa soluzione presenta dei vantaggi e degli svantaggi rispetto alla compilazione tradizionale (detta anche "statica").

Quando si parla di Java ci si riferisce contemporaneamente al linguaggio, alla JVM e alla libreria di classi standard. La stretta integrazione di questi tre concetti ha lo scopo di favorire la portabilità, ma nel contempo intralcia la compilazione statica dei programmi Java, che sono scritti per girare in un ambiente run-time che esiste solo all'interno della JVM. Tirando le somme, anche mettendo le più raffinate tecnologie JIT, i programmi Java che svolgono calcoli intensivi restano notevolmente più lenti delle loro controparti scritte in C e C++, per non parlare della quantità di memoria richiesta.

Il Virtual Processor di Elate è invece qualcosa di diverso dal byte-code di Java. Mentre il byte-code è una sorta di codice intermedio, il codice VP è un vero e proprio assembler di una CPU astratta, progettata in modo da rendere possibile la traduzione nel codice nativo delle CPU reali. In questo modo la compilazione può avvenire al momento del caricamento anziché durante l'esecuzione.

Inoltre il codice VP è indipendente dal linguaggio di alto livello che si utilizza. È possibile ottenere un programma VP partendo da un sorgente scritto in C, C++, Java e altri.

Il compilatore C/C++ di sistema è in realtà una versione del GCC dotata di un generatore di codice VP. Amiga Inc ha avuto l'accortezza di ridistribuire i sorgenti del compilatore e degli altri tool GNU presenti in Elate nel pieno rispetto della licenza GPL.

La compattezza del codice VP e la

```
Terminal
File  Edit  Settings  Help
Amiga 1.0:/demo/ave$ vpcc --version
vpcc: version 2.0 (Elate native)
vpcc: $Header: /home/cvstao/source/vpcc/lang/cc/src/vpcc.c,v 1.88 2000/06/01 15:25:07 _dmcq Exp $
GNU CPP version 2.8.1 (Elate Port) (Elate Native)
GNU C version 2.8.1 (Elate Port) (Elate VP2) compiled by CC.
GNU C++ version 2.8.1 (Elate Port) (Elate VP2) compiled by CC.
vpas: version 2.0 (Elate native)
vpas: $Header: /home/cvstao/source/vpcc/lang/cc/src/vpas.c,v 1.85 2000/06/01 11:31:22 _dmcq Exp $
vpld: version 2
vpld: $Header: /home/cvstao/source/vpcc/lang/cc/src/vpld.c,v 1.149 2000/05/25 15:18:26 _dmcq Exp $
Amiga 1.0:/demo/ave$
```

Il compilatore C di sistema altro non è che il GCC sotto mentite spoglie.

```
Terminal
-rw-r-----   1 0        788 May 17 15:42 blend.00
-rw-r-----   1 0       4600 Apr 25 12:38 blend.asm
drwxrwxrwx   1 0         37 Jun  2 14:27 boing
-rw-r-----   1 0       3060 May 17 15:42 boing.00
-rw-r-----   1 0      12440 Apr 25 12:38 boing.asm
-rw-r-----   1 0        892 May 17 15:42 buttons.00
-rw-r-----   1 0       5238 Apr 25 12:38 buttons.asm
-rw-r-----   1 0        900 May 17 15:42 checkboxes.00
-rw-r-----   1 0       5254 Apr 25 12:38 checkboxes.asm
Amiga 1.0:/demo/ave$
```

Alcuni file eseguibili in VP-code (con estensione ".00") ed i relativi sorgenti assembler (estensione ".asm"). Si notino le dimensioni estremamente compatte (colonna di numeri a sinistra della data).

modularità dei tool permettono di ottenere un "Ciao Mondo" in ANSI C lungo appena 161 byte, traguardo irraggiungibile su qualsiasi altro sistema operativo.

Per la verità il macro assembler VP è così elaborato da non far rimpiangere più di tanto il C. In Elate "decade" anche la necessità di utilizzare il C per ragioni di portabilità, perché il codice VP è intrinsecamente portabile. Se veramente si desidera utilizzare un linguaggio di alto livello per sviluppare più rapidamente e per applicare tecniche di programmazione OOP, tanto vale utilizzare Java.

Una nuova comunità open-source

Attorno all'SDK si è già formata una folta comunità di programmatori che gravitano attorno al sito http://www.amigadev.net, alla mailing list OpenAmiga ed al server CVS prontamente allestito da Amiga Inc per soddisfare le esigenze di coordinamento degli sviluppatori.

L'iscrizione alla mailing è aperta a tutti. Basta inviare un'e-mail al list server (open-request@amiga.com) con il comando "subscribe" nel corpo del messaggio. Nel momento in cui scriviamo il traffico sulla mailing list tocca i 50 messaggi giornalieri; non male per un sistema operativo che ancora non è in commercio.

Tra i partecipanti alla mailing list spiccano i nomi di Gary Peake, direttore del supporto sviluppatori, Rudi Chiarito, nostro connazionale da tempo impegnato con Amiga Inc, Martin Steigerwald, coordinatore dello sviluppo di AmigaOS 3.5, e perfino Aaron Digulla, coordinatore del progetto AROS ed ora il più attivo partecipante di Open Amiga.

Ciò che stupisce maggiormente è la presenza di numerosi nomi del tutto sconosciuti nel mondo Amiga. Alcuni di questi personaggi hanno rivelato di essere degli utenti Linux che in passato hanno posseduto Amiga e che sono venuti a conoscenza dell'SDK grazie alla poderosa copertura stampa messa in atto da Amiga Inc.

L'afflusso di sviluppatori estranei ad Amiga non può che essere visto come un fatto positivo, perché garantisce un apporto di nuove idee stimolando così l'innovazione. Questa inversione di tendenza ha la potenzialità di spazzare via il ristagno intellettuale in cui versava la comunità Amiga.

Attualmente gli sviluppatori indipendenti sono impegnati per la maggior parte nel porting di numerosi tool di sviluppo per UNIX, ai quali seguiranno presto applicazioni più complesse, come ad esempio l'emulatore di Amiga UAE. Con il recente rilascio da parte di Sun dei sorgenti di Star Office, una delle più apprezzate suite di programmi per ufficio multi-piattaforma, sulla mailing list si è subito iniziato a discutere di un porting per Elate.

La sensazione che si ottiene leggendo la mailing list è di un vivace ribollire di idee ed un progresso rapidissimo, talvolta frenato dalla mancanza di collaborazione da parte di Amiga Inc e Tao Group. Difatti gli sviluppatori segnalano continuamente bug e limitazioni che impediscono di completare qualche progetto, ma finora non è stato rilasciato alcun aggiornamento al software rilasciato con l'SDK 1.0. Ho l'impressione che gli sviluppatori potrebbero fare molto di più se venisse loro concesso di risolvere in prima persona i problemi che incontrano, ma questo implicherebbe la distribuzione di Elate come un prodotto Open-Source. Questa mossa avrebbe indubbiamente una ricaduta positiva sul futuro di Ami, ma è improbabile che questa soluzione venga proprio da Tao Group, che sulla propria home page ama definirsi "una società specializzata nella creazione di proprietà intellettuali".

Stupisce, anzi, che un così gran numero di sviluppatori provenienti dal mondo GNU/Linux accetti di buon grado di costruire qualcosa sulla base sistema operativo proprietario, per quanto innovativo esso possa essere. La storia di UNIX è stata un susseguirsi di battaglie per creare alternative open-source al software tradizionale.

Senza dubbio Gary Peake, Bill Mc Ewen e gli altri membri di Amiga Inc hanno già intuito la potenzialità del modello di sviluppo open-source, grazie al quale decine di compagnie legate a Linux spiccano oggi ai primi posti dei Fortune 100. Ma se Amiga Inc vorrà trarre vantaggio da questo potente alleato, nel prossimo futuro dovrà rivedere la propria politica, rinunciando per prima cosa alla pretesa del pagamento di royalty.

Conclusioni

Con questa rapida carrellata abbiamo solo scalfito la superficie di Elate ed Intent. C'è ancora molto da scoprire in questo SDK, il quale, come abbiamo già detto, costituisce solo l'inizio dell'ambizioso progetto di Amiga Inc. Anche se questo SDK ha tutte le carte in regola per fare di Ami un prodotto di successo, è plausibile che deluda le aspettative di chi conservava ancora un barlume di speranza in una rinascita dell'Amiga che conosciamo adesso. Ormai è chiaro, che il nuovo Amiga non ha niente a che fare con il suo predecessore, che è stato ribattezzato "Amiga Classic".

Anche se in Elate/Ami rimangono alcuni elementi in comune con Amiga Classic, le somiglianze sono per lo più di carattere filosofico e non garantiscono alcun tipo di compatibilità verso il basso, al punto che risulta più semplice portare su Elate le applicazioni per UNIX che non quelle per AmigaOS.

Se da una parte questa rottura totale con il passato può essere vista come un aspetto negativo, dall'altro ha permesso ad Ami di esplorare uno spazio di soluzioni totalmente nuovo, senza alcun vincolo di compatibilità. Del resto Ami non si discosta solamente da Amiga Classic, ma anche da tutti gli altri sistemi operativi esistenti. Prendendo Ami come termine di paragone, anche l'innovativo BeOS può essere considerato un sistema operativo tradizionale.

Del resto anche Amiga, quando fece il proprio debutto nel 1985, ruppe tutti i canoni di confronto dell'epoca ed incontrò una notevole difficoltà ad essere accettato in un mondo di schermi monocromatici ed interfacce testuali. Con il senno di poi, è facile capire che, se Amiga fosse stato progettato per essere compatibile con il Commodore 64, sarebbe stato senza dubbio un fiasco colossale.

Scheda prodotto

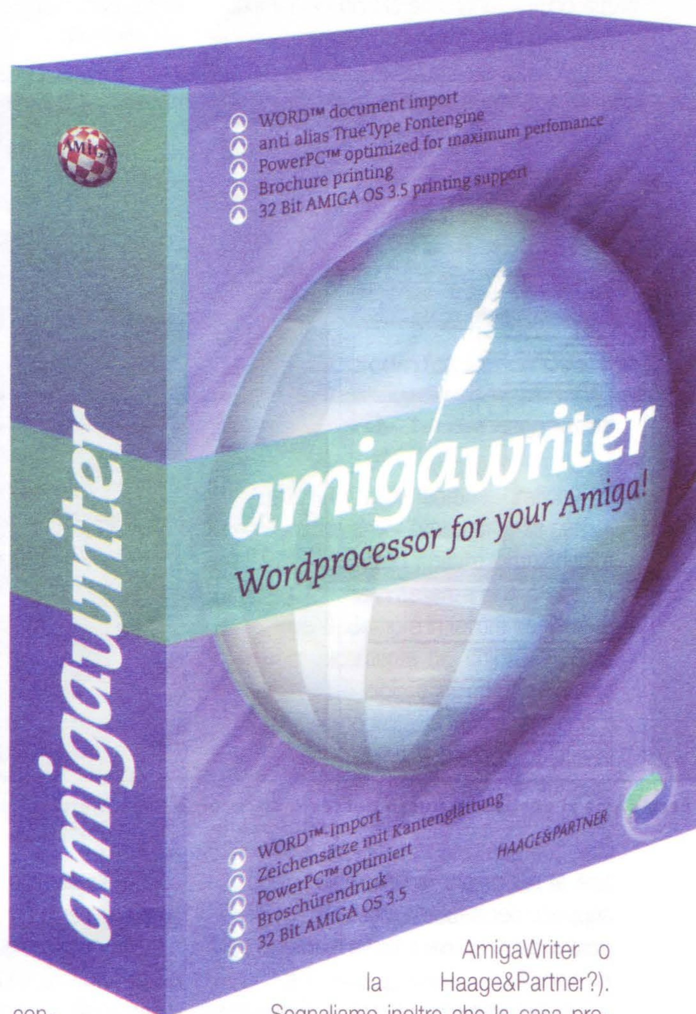
Amiga Software Development Kit
Produttore: Amiga Inc.
Disponibile presso: Virtual Works, http://virtualworks.hypermart.net
Prezzo: Lire 229.000

AmigaWriter 2

di Andrea Favini

Ormai da anni la battitura di testi tramite computer ha soppiantato la vecchia e rumorosa macchina da scrivere, per ovvie ragioni di comodità nella revisione dei testi e molto altro. Dai tempi della comparsa dei primi word processor come Wordstar ad oggi ne è passata di acqua sotto i ponti, e il concetto di word processing si è molto avvicinato a quello di desktop publishing, tanto che è ormai quasi impossibile definire una linea di demarcazione netta tra le due definizioni. Una cosa è certa, i moderni programmi di videoscrittura forniscono molti degli strumenti dei loro fratelli maggiori, quali X-Press, con una maggiore facilità d'uso.

Questa evoluzione ha però introdotto un grave problema che affligge principalmente chi ha a che fare con i tipici "utenti passivi", coloro cioè che utilizzano il computer così come gli viene posto davanti senza porsi problemi se il formato di salvataggio sia interscambiabile o meno. Quello che troppo spesso capita, infatti, è l'incompatibilità del documento salvato con altri word processor. Questa tipologia di inconvenienti, causa spesso di perdite di tempo, scaturisce in primo luogo dalla mania delle case produttrici di software (e noi sappiamo chi ci riesce molto bene....) di modificare radicalmente il formato da una versione all'altra del programma anche solo per novità minime utilizzate solo in rarissimi casi. Addirittura anche con formati che dovrebbero essere universali, come l'RTF (Rich Text Format), si possono riscontrare problemi passando da una versione all'altra del famoso programma "Parola"... Polemiche a parte, questo è sicuramente un problema per gli utenti Amiga che devono ricevere file da utenti PC; fino ad ora dovevamo per forza far salvare o convertire il documento in un formato che fosse l'RTF o al massimo Word per DOS versione 5, unici riconosciuti da WordWorth, programma di cui lo sviluppo è ormai fermo da troppo tempo. Come vedremo, anche se il supporto non è totale, la Haage&Partner ha dotato di un supporto più attuale per i formati della Micromorbida il proprio word processor, AmigaWriter.



Il pacchetto

Il prodotto viene distribuito su CD-ROM, contenuto all'interno di un'elegante ed artistica scatola di cartone. Il manuale in versione cartacea è disponibile solo in tedesco, quello inglese è presente in formato AmigaGuide. Nessun supporto per la lingua italiana.

Il CD-ROM contiene il programma sia in versione 68k che PowerPC (sì, avete letto bene), una selezione di font Truetype di pubblico dominio, l'installazione di WarpOS 4, alcuni tool, i dizionari nelle varie lingue ed una selezione di foto, in diversi formati, della nostra Venezia (qualcuno ci sa dire cosa c'entra Venezia con AmigaWriter o la Haage&Partner?).

Segnaliamo inoltre che la casa produttrice ha già rilasciato due aggiornamenti gratuiti e quindi la versione che andiamo a recensire è la 2.20, datata 30 giugno 2000.

Le caratteristiche

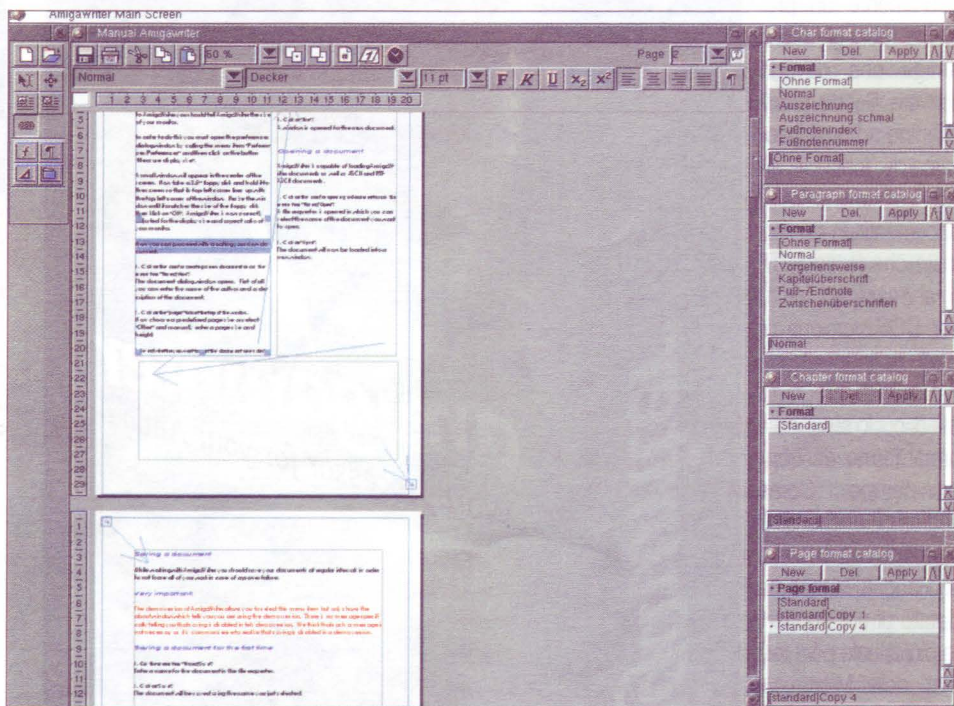
Il concetto su cui si basa AmigaWriter è quello di "box", aree che possono avere un contenuto qualsiasi, testo o immagine che sia. AmigaWriter è fondamentalmente un connubio tra alcune caratteristiche riprese da altre piattaforme e la tipica flessibile espandibilità che da sempre ha con-

traddistinto i sistemi Amiga, la quale permetterà in futuro a terze parti di aggiungere facilmente moduli di ogni genere. La facilità d'uso di questo WP risiede negli sforzi effettuati per contenere il numero delle voci dei menù e delle icone presenti a schermo, culminati in un'opera di ottimizzazione delle funzioni tale per cui gli strumenti a disposizione dell'utente sono pochi ma potenti, anche se alcune parti importanti mancano e sarebbero da implementare al più presto; ad esempio, manca il supporto per le tabelle, cosa che, a nostro parere, potrà essere a breve realizzato tramite plugin.

Il programma utilizza il concetto WYSIWYG ("What You See Is What You Get"), che autorizza a rinunciare all'anteprima di stampa in quanto quello che si vede a video è (o dovrebbe essere) esattamente quello che verrà stampato; esiste inoltre una funzione che permette di avere la vista normale (100%) delle stesse dimensioni a video che su carta, tramite un algoritmo che permette di regolare le dimensioni a seconda del proprio monitor.

Trattandosi di un programma Amiga, AmigaWriter trae ovviamente beneficio da quello che è l'ottimo multitasking del nostro sistema, permettendo di tenere più requester aperti.

Una delle cose meglio implementate è inoltre la gestione dei paragrafi; come anche per i formati delle pagine, dei capitoli e dei caratteri, si può aprire una finestra contenente tutti i paragrafi impostati consentendo di applicarli con un semplice clic. Inoltre, tramite un solo requester è possibile gestire un'innumerevole quantità di parametri. Particolare attenzione è stata data alla gestione dei tabulatori. Si ha poi pieno controllo sulle note a piè pagina e un buon supporto per la numerazione delle pagine.



Ecco come si gestisce il flusso del testo attraverso i box. Notate il differente layout delle pagine.

Per quanto riguarda sempre il layout del documento, oltre appunto ad impostare paragrafi e capitoli, alla possibilità di gestire il flusso del testo nei vari box, la caratteristica più interessante - cosa che avvicina AmigaWriter ad un programma di DTP - è la possibilità di definire più "Pagine Master". Questo in parole povere significa che all'interno del documento è possibile cambiare in qualsiasi punto il numero di colonne, i margini e altro ancora molto semplicemente, cosa che non era assolutamente possibile, per esempio, in Wordworth.

Per quanto riguarda invece la parte grafica, è possibile importare qualsiasi tipo di immagine supportata dal sistema operativo tramite i datatype.

Con la versione 2 le aggiunte e le migliorie al programma sono notevoli: in primo luogo, come già citato in precedenza, esiste la possibilità di importare documenti creati con altri word processor, anche se la possibilità di salvataggio è limitata al formato proprietario, l'RTF e ovviamente l'ASCII. AmigaWriter2 è in grado, per quanto riguarda il lato Amiga, di importare documenti creati con WordWorth e FinalWriter, mentre in ambito multipiattaforma ha un buon supporto per i documenti in formato Word 8 (o Word 97) che, pur non essendo ancora completo, agisce comunque in maniera molto intelligente. Purtroppo documenti salvati con versioni di Word precedenti non vengono caricati. Abbiamo infatti provato a caricare un documento battuto con Word 6 e AmigaWriter ha restituito un messaggio di errore, dicendo che si trattava di una versione precedente a quella supportata e quindi non era possibile caricare il file.

Le prime versioni del programma utilizzavano le librerie di sistema per la gestione dei font; era quindi possibile utilizzare caratteri Bitmap o Compugraphic; ora invece AmigaWriter è dotato di un motore per i font Truetype che implica, oltre ad una larga disponibilità di caratteri diversi, un certo numero di vantaggi. In primo luogo la funzione di antialiasing a video permette di mantenere un buon grado di leggibilità anche con caratteri di dimensioni 8 o 10 senza dover utilizzare forti ingrandimenti. Il fatto che il motore in questione richieda semplicemente i file .ttf, semplifica notevolmente l'operazione di installazione, con la sola necessità di indicare il percorso dei cassetti in cui sono contenuti detti elementi. Riallacciandosi al precedente discorso, nel caricare un documento proveniente da un altro sistema, si può incorrere in uno spiacevole inconveniente, ovvero la mancanza sul proprio computer dei font originariamente utilizzati per la stesura. In questo senso gli autori di AmigaWriter hanno studiato un sistema di sostituzione molto intelligente, tale per cui in caso di indisponibilità di un dato font, viene aperto un requester, con tanto di preview, per la scelta di un rimpiazzo. Tra l'altro il programma tende già a selezionare il carattere che come nome più gli si avvicina. Le corri-

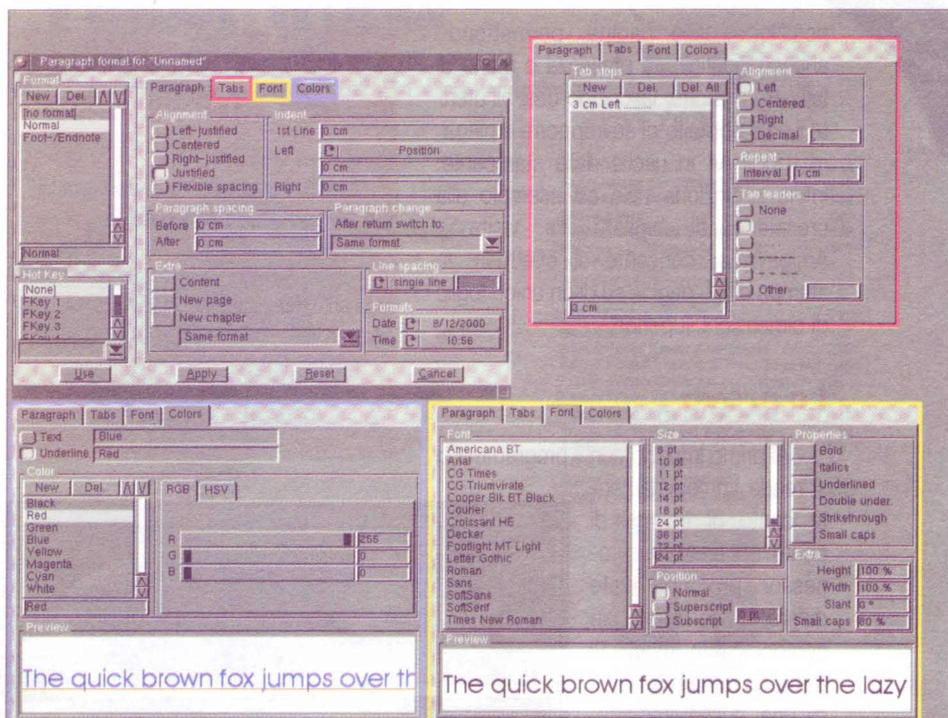
spondenze vengono poi salvate assieme alle preferenze del programma in modo da mantenere i font originari nel documento. Altro particolare di questa funzione è la possibilità di impostare uno stile diverso.

La configurazione infine risulta abbastanza semplice, l'unica cosa relativamente macchinosa è la scelta del modo video. Infatti AmigaWriter sfrutta, come StormC, lo StormScreenManager, quindi la scelta va effettuata tramite tale commodity ed occorre quindi riavviare il programma poiché abbia effetto.

Stampiamo con AmigaWriter

I possessori di AmigaOS 3.5 possono trarre pieno vantaggio delle caratteristiche del nuovo printer.device, a partire dalla rapida scelta, tramite un pulsante ciclico ed un menù a comparsa, di una delle dieci unità di stampa configurabili, siano esse stampanti locali o in rete oppure fax, per poi citare la possibilità di stampare a 24 bit con i normali driver di sistema, cosa non possibile con il 3.1. Altra soluzione possibile per la stampa in truecolor è l'utilizzo di TurboPrint, ottimamente supportato, ed in entrambi casi, visto che la gestione delle immagini è indipendente dalle librerie grafiche di sistema o da driver grafici di terze parti, il pieno utilizzo dello spettro cromatico è possibile anche in assenza di una scheda grafica RTG. Sempre in favore degli utenti dotati unicamente del chipset AGA, il programma è dotato di una particolare modalità di visualizzazione a 4 colori, (i colori di default di AmigaOS 3), dove le immagini sono rappresentate in bianco e nero, che sui citati sistemi, in presenza di una CPU veloce, 68060 o meglio PPC, risulta particolarmente veloce. Rimanendo in tema di velocità, la funzione di stampa in bianco e nero è estremamente veloce anche in presenza di immagini.

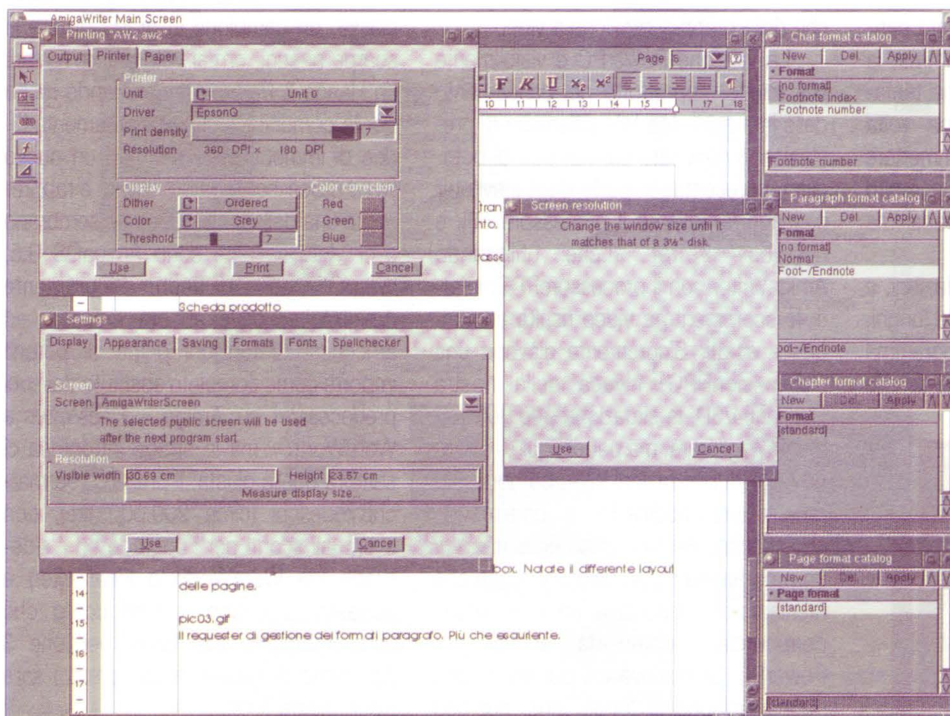
Le funzioni di stampa più interessanti sono quelle che riguardano il layout del documento: infatti, oltre a poter stampare in orientamento panoramico sia su fogli A4 che su buste, la novità più ghiotta consiste nella possibilità di creare libretti in formato A5; il programma calcola automaticamente la



Il requester di gestione dei formati paragrafo. Più che esauriente.

Configurazione usata per la prova

- ✓ Amiga 4000
- ✓ CyberstormPPC 060/50, 604e/200
- ✓ 80 MB RAM
- ✓ CVision 64/3D

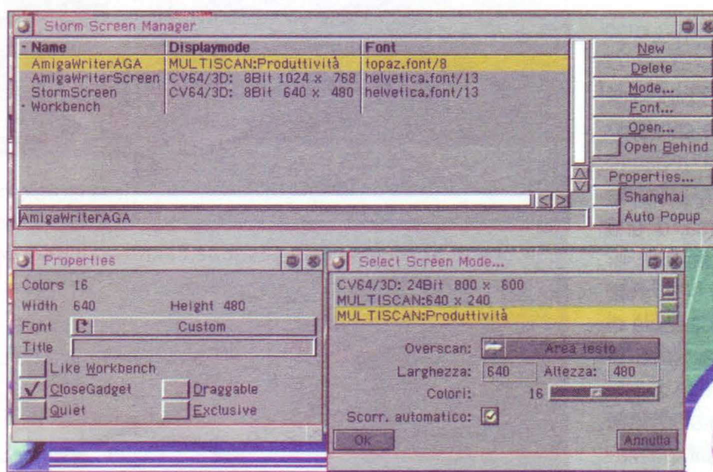


La finestra di configurazione, quella di stampa e quella di taratura delle dimensioni.

posizione delle pagine, permettendo anche di definire la presenza o meno di facciate bianche, lasciando così all'utente il solo compito di sovrapporre e piegare i fogli A4 in uscita dalla stampante. Infine - funzione utile ad esempio alla creazione di biglietti da visita - AmigaWriter consente di effettuare la stampa di più pagine su di un unico foglio di dimensioni superiori.

La prova

Al primo impatto con il programma ci si rende immediatamente conto di trovarsi di fronte ad un word processor profondamente differente da quelli più comunemente usati. Si tratta fondamentalmente di una nuova impostazione che per certi versi si avvicina a quella di un programma di DTP, pur mantenendo la semplicità d'uso e molte delle caratteristiche di un normale programma di word processing. Ad essere sinceri ci è voluta qualche ora di utilizzo prima di acquisire una certa familiarità con i pannelli e le funzionalità del programma; la causa va sicuramente ricercata nei tentativi di innovazione operati. Una volta presa confidenza dobbiamo ammettere che si tratta di un'impostazione molto funzionale, apparentemente strana ma efficace.



La GUI di StormScreenManager.

Per quanto riguarda le prestazioni, a parte i tempi di avvio leggermente lunghi, in generale si tratta di un programma molto veloce, sia nella gestione dei file che della rappresentazione a video.

La versione PowerPC è visibilmente più veloce, soprattutto nel caricamento delle immagini, ma tale differenza di prestazioni è soffocata dai vari colli di bottiglia rappresentati in parte dagli inevitabili passaggi attraverso il processore 68k e dal bus Zorro; anche utilizzando AmigaWriter con il processorePPC, infatti, lo scorrimento a video risulta comunque a scatti. Sicuramente già con una CybervisionPPC, invece della nostra CVision64/3D, la situazione può notevolmente migliorare, ma per eseguire il grande salto di prestazioni sarebbe necessario eliminare il codice 68k e context switch associati. Resta il fatto che si tratta di un programma molto veloce e, cosa che riteniamo molto positiva, un'applicazione commerciale compilata anche per PowerPC. Di positivo c'è poi anche una buona funzione di "undo" che, pur non coprendo completamente le operazioni effettuabili sulle varie formattazioni, si è rivelata migliore di quella di WordWorth. Anche i filtri d'importazione, pur non mantenendo l'esatto layout del documento originale, si sono comportati molto bene. Comunque l'impostazione e l'applicazione di stili e formattazioni sono decisamente molto rapide e funzionali. Abbiamo riscontrato però qualche piccolo baco soprattutto dopo l'aggiornamento alla versione 2.20, comunque nulla di particolarmente grave. Una sezione fondamentale che ancora manca è il supporto per le tabelle, mentre per quanto riguarda tutte le facilitazioni e i fronzoli vari crediamo che vadano aggiunti per gradi e con criterio, senza sovraccaricare la versione successiva.

Proprietà dei documenti Microsoft Word supportate

✓ Il testo, ovviamente, compresi i caratteri speciali (tranne quelli giapponesi);

✓ La formattazione dei paragrafi, come l'allineamento, l'indentazione, i tab stop, e le varie distanze tra le righe o i paragrafi;

✓ La formattazione dei caratteri, ovvero font, stile (grassetto, corsivo...) colore, ecc.

Scheda prodotto

Amiga Writer 2
Produttore: Haage & Partner
Disponibile presso: Virtual Works, http://virtualworks.hypermart.net
Prezzo: Lire 210.000

Conclusioni

Se dovessimo paragonarlo ad un calciatore, definiremmo AmigaWriter un giovane molto promettente.

Dotato di particolare stile e pulizia di gioco ha tutte le premesse per poter diventare un fuoriclasse, un campione in grado di fare le scarpe ai suoi, ormai veterani, avversari. La Haage & Partner sta lavorando molto per la comunità Amiga e sicuramente l'idea di immettere sul mercato un nuovo word processor è da ammirare, e rappresenta una delle tante sfide che sembrano aver vinto (le altre sono AmigaOS 3.5, WarpOS ed ArtEffect). Sicuramente AmigaWriter deve ancora crescere ed arricchirsi di funzioni prima di potersi imporre come completo sostituto dei suoi predecessori su Amiga - FinalWriter e WordWorth - ma la strada intrapresa ci sembra quella giusta. Il prezzo, 198 marchi tedeschi (circa 200.000 lire), con eventuali sconti per l'upgrade ed il sidegrade (da WordWorth o FinalWriter) è abbastanza buono, tenuto conto che l'aggiornamento alla futura versione 3 (speriamo di vederla al più presto) sarà sicuramente scontato. ■



HARDWARE - SOFTWARE - ASSISTENZA - DISTRIBUZIONE

Virtual Works

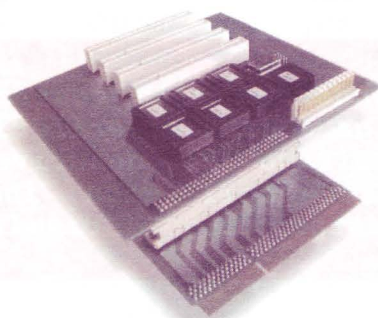


Via Tabacco, 58 - Bassano del Grappa (VI)

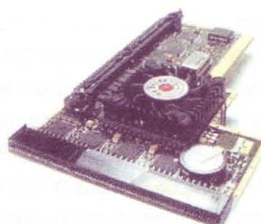
Tel. 0424/512449 - Fax. 0424/393119 - Cell. 0348/6613129 - e-mail vworks@iol.it

AMIGA DUEMILA 2000

Amiga 1200 OS3.1 + manuali	**225**
Blizzard PPC 603/200 + 040/25	**799**
Blizzard PPC 603/200 + 040/33	**849**
Blizzard PPC 603/200 + 060/50	**1.190**
Cyberstorm PPC 604/233 + 040/40	**1.390**
Cyberstorm PPC 604/233 + 060/50	**1.790**
Cyberstorm MK III 68060 50Mhz	1.290
Cyberstorm MK III 68040 40Mhz	940
Cyberstorm MK III senza CPU	840
Blizzard 1240 68040 40Mhz	520
Blizzard 1260 68060 50Mhz	799
Mediator PCI in arrivo	**399**
SCSI kit per Blizzard 1230/1240/1260	220
Blizzard 2040 68040 40Mhz Con SCSI	733
Blizzard 2060 68060 50Mhz Con SCSI	1.040
Viper 520CD A500 8Mb IDE e Kick 3.0	295
Controller SCSI per A570	94
Winner 630/40Mhz per A600	223
Typhoon Lite MKII 030/40 senza SCSI	210
Typhoon SCSI MKII 030/40 SCSI	290
Connettore SCSI esterno per Typhoon	60

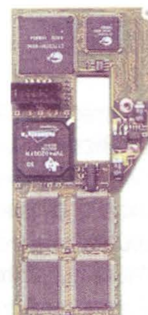


CyberVision 64 3D	448
ScanDoubler per CyberVision	249
CyberVision PPC	**549**
BVision PPC	**499**
Melody PRO 1200 in arrivo	**570**
Paloma per Picasso IV	**342**
2Mb Fast A500 int. con orologio	155
2Mb Fast CDTV con batteria	155
1Mb A600 int. con orologio	80
1Mb A500Plus int.	71
Moduli SIMM 32 MB singola faccia	145
A1200 Power Tower a partire da	390
A4000 Power Tower Con 7 slot Zorro III	590
Floppy esterni 880kb per ogni Amiga	97
Floppy interni 880Kb per ogni Amiga	62
Floppy HD esterno per ogni Amiga	149
Floppy HD interno per ogni Amiga	129
4 IDE + softwareIDEFIX97	60
4 IDE + software EIDE 99	90
Power Flyer MK2 + software	185
Power Flyer per A4000 + software	240



Kcs Power Board Emulatore Harware PC	60
Catweasel Mk2 + Buddha	260
Kylwalda floppy PC come DF0	60
Buddha Flash controler IDE Zorro	150
Power Port Junior seriale veloce	108
Silver Surfer seriale veloce	80
HyperCom 3+ /A1200	**169**
HyperCom 3+ /ZorroII	125
HyperCom 4+ /ZorroII	180
Ariadne II	280
Whippet seriale veloce PCMCIA	175
IOBlix 1.3 Zorroll	266
IOBlix PAR2	40
Quadddroport	52
IOBlix Ethernet Firmware update	19
IOBlix Ethernet Twisted Pair	220
Netax scheda di rete PCMCIA	189
Scan Magic Power Computing Interno	190

Scan Magic Power C. Int. + Ficker Fixer	250
Scan Magic Esterno	200
Scan Magic Power C. Est. + Flicker Fixer	260
Winner Flicker Fixer Int./Est.	**184**
Adattatore tastiera PowerC. per A1200T	80
X-Surf	207
ONBoard 1200 single a partire da	245
ONBoard 4000	280
ONBoard 4000 ex	294
SX 32 Pro	399
Tower Winner A1200	**237**
Tavoletta Wacom Intuos a partire da	520
Tavoletta Wacom Graphire per Amiga	280
ROM 3.1 a partire da	66
Adattatore mouse PC	55
Comp Pro Super Joypad	50
Joypad CD32	30
Mouse originale Amiga nero	23



AMIGA OS 3.5		**99,5**
AMIGA OS 3.5 DEV. CD 2.1	**CD**	**53**
AMIGA SDK	**CD**	**229**
Amiga Unix Compendium	**3CD**	**78**
Art Effect 4.0	**CD**	**210**
AmigaWriter 2.0	**CD**	**160**
Awebll 3.x	**Disco**	**105**
MASTERISO v2.x	**Disco**	**140**
Make CD DAO version	**Disco**	**162**
Make CD TAO version	**Disco**	**115**
Audio Evolution	Disco	220
Burn It DAO Version	**Disco**	**172**
Candy Factory Pro	CD	107
Cybergrafx V.4.2	CD	53,5
Cross DOS 7 Gold	Disco	178
Diavolo 2000	Disco	140
EA Sys	**CD**	**50**
Extreme 2.0	**Disco**	**20**
Fantastic Dreams	CD	156







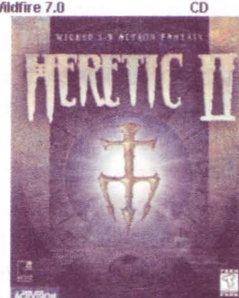
FFNews 2.39	Disco	64
FxPaint	CD	135
Genesis TCP/IP 1.1	CD	99
Gold Ed Studio v 6	CD	88
Ibrowse 2.X	**Disco**	**102**
Image FX 4.0	**CD**	**490**
Net Connect 3	**CD**	**159**
Pagestream 4.0	**CD**	**498**
Professional File System 3	**CD**	**110**
Photogenics 4.1	**CD**	**203**
Scala MM400	**CD**	**117**
Scan Quix 5.3	**CD**	**149**
ST Fax PRO 4.0	**Disco**	**99**
StormC 3.0	a partire da	298
Tornado3D 3.0		**899**
Turbo Calc 5.0	CD	155
Turbo Print Prof. 7.10	Disco	120
XDVE 3.5	Disco	299
Wildfire 7.0	**CD**	**177**





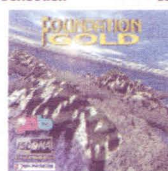
Amiga.it 1-2-3-4-5-6	**18**
Aminet 38	**24**
Aminet Set 9	**62,5**
AmyResource Vol.16	**28**
C=64 Classix	44
Faces of Mars 2001	25
GlowIcons Collection	**29**
Light Rom 8	78
MSX Nostalgia	36
Musical Studio	33
Network CD vol 2	10
PatcheZ	29
RHS Color Collection	32
Scene Archive 10	28
Scene Explorer 2	31
Science CD	33
Spectrum classix 3000	32
System Booster	7
WinBench 98	25

Amiga ClassiX Vol.2	CD	54
Apano Sin	Disco	59
Big Red Adventure	CD	30
Captain Dynamo	Disco	5
Capital Punishment	Disco	60
Civilisation	CD/Disco	40
ExtraLife	CD	46
Final Odyssey	CD	40
Formula 1 Grand Prix	Disco	40
Foundation Director's Cut	**CD**	**50**
Foundation Gold	**CD**	**73**
Foundation Und. Land	**CD**	**45**
Genetic Species	CD	39
Great Giana Sister Trilogy	CD	27
Gremlin Collection	**CD**	**83**
Heimdall	Disco	10
Heimdall 2	Disco	10
HERETIC II	**CD**	**120**
Islona Collection	**CD**	**50**



Joyride	**CD**	**75**
Mad about Mahjong	CD	27
MegaBall DeLuxe	CD	39
Pinball Illusions	CD	7
Samba World Cup	CD/Disco	49
Seaside	**CD**	**46**
Shadow of the Third Moon	CD	53
T-Zer0	**CD**	**114**
Tales from Heaven	**CD**	**83**
Total Tetris	CD	27





Virtual GP	CD	83
Wasted Dreams	**CD**	**75**
Wet - The Sexy Empire	CD	80
WIPEOUT 2097	**CD**	**90**
Carte da gioco Amiga		**13,5**
Tazza di Aminet		10
Spilla di Aminet		4
AmyWarp		**18**
TurboFat		**60**
SuperToto		**36**

Tutti i prezzi sono in migliaia di lire, IVA 20% inclusa.

I NOSTRI PRODOTTI LI POTETE TROVARE ANCHE PRESSO:

BYTE generation

Byte Generation S.r.l.
Via R.Venuti 27/29
00162 Roma
tel. 06/86205396 fax 06/8610276

Virtual World

Virtual World
Via S. Liberale, 11
98100 Messina
Tel. & Fax 090/5726616

...e anche presso altri punti vendita, scoprite quali consultando il nostro sito.

PER ULTERIORI INFORMAZIONI E PER IL LISTINO COMPLETO CONSULTATE IL NOSTRO SITO WEB: HTTP://VIRTUALWORKS.HYPERMART.NET

Indirizzo email: *amigalife.tecnico@pluricom.it*

In questa rubrica risponderemo alle vostre domande tecniche su qualsiasi modello di Amiga e le sue periferiche. Per ottenere una risposta precisa consigliamo di descrivere accuratamente il difetto e la configurazione dell'Amiga, includendo se possibile una stampa o un file-attach con i risultati di un programma

di Paolo Canali

Amiga 600

Oggi posseggo un'A1200 in un case Power Tower, espanso con una Blizzard 1260, SCSI kit e 48 MB di RAM. Iniziai ad interessarmi seriamente all'Amiga nel gennaio del 1997 quando iniziai a leggere Amiga Magazine e comprai così il mio primo 1200 nell'estate del 1998. Oggi continuo a usare l'Amiga grazie all'AGI e agli amighisti di Padova.

Iniziai ad usare l'Amiga per gioco quando avevo ancora 11 anni, quando mi si ruppe il C=64 e il mio primo Amiga fu il 600HD. Tuttora lo posseggo ma rimane inutilizzato. Mi ricordo però che, in un vecchio numero di Amiga Magazine, in una fiera, qualcuno era riuscito a trasformare quel piccolo Amiga in un portatile. Mi chiedevo se potevi scrivere un articolo su tale argomento che potrebbe diventare interessante visto che di Amiga portatili non esistono e mai esisteranno.

Alberto Bonomo

In passato sono stati proposti diversi kit e progetti per rendere trasportabile o portatile l'Amiga 600; quello citato nella lettera si riferisce a un prodotto artigianale di origine statunitense, realizzato in modo piuttosto rozzo, che fu presentato alla fiera di Colonia ma non ha mai raggiunto lo stadio di produzione industriale. L'ostacolo più grande per rendere trasportabile l'Amiga è il fatto che non è possibile usare i normali schermi a cristalli liquidi impiegati dai computer portatili, perché il loro connettore accetta solo segnali digitali con frequenza di sincronismo fissa e molto più alta di quella generata dall'Amiga. Le soluzioni al problema sono due: quella "economica" consiste nell'adattare un TV portatile LCD con ingresso videocomposito collegandolo all'uscita videocomposita di Amiga. In questo modo è possibile vedere, in modo non troppo nitido, solo la risoluzione PAL. La soluzione migliore consiste nell'acquistare uno schermo LCD con ingresso VGA RGB standard e alimentazione a 12 volt (come alcuni modelli Miro), e collegarlo all'Amiga servendosi di una scheda grafica oppure uno ScanDoubler. I problemi sono tre: il costo stratosferico, l'elevato assorbimento di corrente, e l'eventuale incapacità dello schermo LCD di sincronizzare alcune delle risoluzioni Amiga, poiché i pannelli a cristalli liquidi sono molto rigidi nella forma e frequenza dei segnali di sincronismo accettati.

Una volta risolto il problema dello schermo, resta la necessità di alimentare l'Amiga e lo schermo LCD da una batteria a 12 o 24 volt. La soluzione al problema si è molto semplificata, poiché da alcuni mesi la ditta Custom Engineering di Fontanellato (PR) distribuisce per l'Italia ai rivenditori di computer (non ai privati) una linea di alimentatori da PC che accetta in ingresso la tensione prodotta da una, due o quattro batterie al piombo a 12 V. Uno di questi alimentatori costa circa mezzo milione di lire, che si aggiungono ai due o tre milioni necessari per risolvere in modo dignitoso il problema dello schermo. E' chiaro che di fronte a questa spesa è sicuramente poco vantaggioso partire dalla scheda madre dell'A600. Conviene piuttosto trasformare un'A1200, o meglio un Amiga 4000T inserendo la sua scheda madre negli appositi cabinet compatti con maniglia di trasporto e supporto per schermo LCD integrato, commercializzati in Germania da diversi rivenditori tra cui Wagner Computer di Erbach.

I limiti dello ScanDoubler

Ho una domanda riguardo il mio 4000 che ho comprato da poco. Dato che vado avanti ancora con un 1084S dei bei tempi andati, vorrei collegarlo al mio 17". Non avevo intenzione però di acquistare una scheda video in attesa di qualche notizia in più. Avevo deciso di acquistare uno Scandoubler. Il problema è che lo vendono a 200.000 lire. Ne vale la pena? Ho letto in giro che potrei arrivare max ad 800x600? A che refresh? A quel punto metto qualche lira in più e compro una scheda video. In attesa di un tuo parere, cordialmente ti saluto.

Andrea Palmatè

I limiti degli Scandoubler, anche nelle versioni più sofisticate con FlickerFixer, sono molto severi: non sono compatibili con le modalità che usano il pixel clock SuperHires AGA, e negli ScanDoubler più comuni la frequenza di rinfresco verticale DblPAL resta di 50 Hz. Ciò significa che la visione dello schermo non è possibile a frequenze ergonomiche, restano quasi certamente bande laterali scure ai lati dell'immagine, e la risoluzione di 800x600 pixel non è sempre raggiungibile. E' molto meglio acqui-

stare una scheda grafica anche vecchia, che è comunque più veloce della grafica AGA e lascia maggiore flessibilità nella configurazione e nella scelta della modalità video.

Vale la pena spendere altri soldi su un "vecchio" A4000 ora? Certamente sì, se è un computer che viene effettivamente utilizzato e soddisfa in modo soddisfacente le esigenze per cui è stato acquistato.

Compatibilità di OpalVision

Il mio è un problema un po' particolare. Ho preso recentemente un A3000 con scheda grafica Opal Vision; detta scheda ha un'uscita 23 pin RGB (a cui ho collegato un Philips CM 8833) che sostituisce completamente quella nativa del 3000. Il manuale dell'Opal allerta di non usare più la vecchia uscita 23 pin del 3000 quando è istallata una Opal Vision: "Warning: Never plug a monitor into the standard 23-pin Amiga Video Port while an OpalVision card is istalled in your Amiga. This may overload the output circuitry in your Amiga and cause permanent damage" ... è scritto testualmente sul manuale. Io però vorrei continuare a usare anche un DCTV (scheda 24 bit videocomposito, passante, esterna), solo che non lo posso collegare all'uscita standard del 3000... Inoltre, collegando il DCTV all'uscita RGB dell'Opal Vision, non viene riconosciuto: evidentemente l'uscita RGB dell'Opal non è identica a quella dell'Amiga. Esiste un modo per utilizzare il DCTV sul 3000 con Opal Vision? Stando al manuale, l'uscita 23 pin del 3000 non deve essere più usata e il DCTV non funziona in cascata all'uscita dell'Opal. Ho anche un 1200 Big Tower, ma anche su questo il DCTV non va, o meglio si vede tutto verde. Ho provato il DCTV su di un 1200 standard e funziona benissimo; evidentemente l'uscita RGB del mio A1200 Tower ha qualcosa di strano. In effetti chi ha realizzato il Tower ha riportato su di un pannello autocostruito tutte le uscite del 1200 con delle prolunghe ... forse il segnale RGB non è più puro? Mi manca il DCTV Paint, c'è un rimedio?

Onip

OpalVision e DCTV sono mutuamente incompatibili perché usano gli stessi segnali d'ingresso sincronismo del chip-set AGA. Come dice anche il manuale, non è consigliabile utilizzare simultaneamente OpalVision con un altro apparecchio collegato alla porta a 23 pin di Amiga perché si creerebbe un conflitto tra le rispettive uscite. La possibilità di un danneggiamento è in realtà remota, mentre è quasi certo un malfunzionamento che si manifesta anche come mancata partenza dell'Amiga.

Suggerisco di verificare meglio i collegamenti nelle prolunghe dell'Amiga 1200 che non riesce a far funzionare il DCTV; potrebbe essere utile provare a collegare direttamente il DCTV all'A1200 senza usare la prolunga per la porta video.

Alimentatori PC e Amiga

Avrei bisogno per favore di alcune delucidazioni e risposte ad alcuni quesiti.

1) Su uno dei tuoi articoli (devo dire veramente illuminanti) parlando dell'alimentatore Amiga affermi che la corrente erogata da suddetto alimentatore è di 1A sui -12V, ma sul mio invece è riportato 0.4A. E' stata una tua svista (errare è umano) oppure effettivamente sono stati prodotti modelli di A4000 che montavano un alimentatore che eroga tale amperaggio?

2) Ho notato che gli alimentatori per PC hanno i cavi di alimentazione (quelli che vanno alla scheda) molto più sottili di quelli dell'alimentatore Amiga anche se teoricamente erogano una corrente superiore. E' un problema solo di alimentatore di non buona fattura? Vanno sostituiti con fili di sezione più grossa o posso lasciarli così? Devo sostituirli con delle sezioni più grosse? Per ora ne ho uniti due insieme fini per i 5V, i 12V e le masse, così facendo ho aumentato la portata di corrente rispetto ad un filo solo fine?

3) Usando un alimentatore per PC ho riscontrato un sacco di problemi, tipo uscita video Pal con bande semitrasparenti che ruotano di verticale, continui errori di sistema, schermi verdi (purtroppo quelli rimangono) che sono spariti montando l'alimentaotre originale. Cosa può causare tali disastri? Può essere un filtraggio poco efficace delle alimentazioni di uscita con relativo eccesso di ripple?

4) Gli schermi verdi possono essere causati anche da un malfunzionamento della CPU (ho una A3640 040/25)? Un mio amico che ha la mia stessa configurazione soffriva anche lui di continui blocchi con relativi schermi verdi, dopo un po' gli si è fusa la CPU. E' questo il crudele destino che attende il mio 040? Gli ho montato anche un'aletta di raffreddamento per PC e una ventola.

5) Vorrei sostituire il mio Superbuster revisione 9 con uno di revisione 11. La motherboard del mio 4000 desk riporta come revisione la B e la scheda CPU invece la versione 3.1. Leggendo i tuoi articoli mi sembra di aver capito che perché sia possibile la sostituzione, la U203 sulla motherboard deve essere di versione 391477-02. Io monto già quella versione ma volevo sapere se c'è qualche altro integrato di cui controllare la versione.

Giovanni

1) Alcuni A4000 erogano solo 0,4A sulla linea a –12V. Poiché questa linea non è usata quasi mai dalle espansioni esterne e interne ciò non rappresenta un problema.

2) Molti alimentatori PC sono di qualità pessima e rappresentano infatti la causa più comune dei blocchi di sistema anche nei PC compatibili. Sostituire i fili di uscita con altri di sezione maggiorata è inutile: sono ben altre le economie fatte nella costruzione dell'alimentatore che possono causare problemi. Riunire insieme più conduttori è possibile, anche se non può correggere difetti di regolazione e ripple provocati da componenti e circuiteria di scarsa qualità.

3) Le bande ruotanti sull'uscita PAL sono generalmente il segno di un ripple eccessivo sull'uscita a +12 volt.

4) Sì, lo schermo verde può essere provocato anche da un difetto della scheda CPU, ma è più frequente il caso di difetto ai chip custom. Il raffreddamento forzato del 68040 è sicuramente una buona idea, purché fatto in modo appropriato cospargendo di pasta per dissipatori la faccia superiore della CPU.

5) La sostituzione del SuperBuster 9 con il SuperBuster 11 richiede solo l'aggiornamento della Pal 391477 alla versione –02. ■

A colloquio con...

di Paolo Pettinato

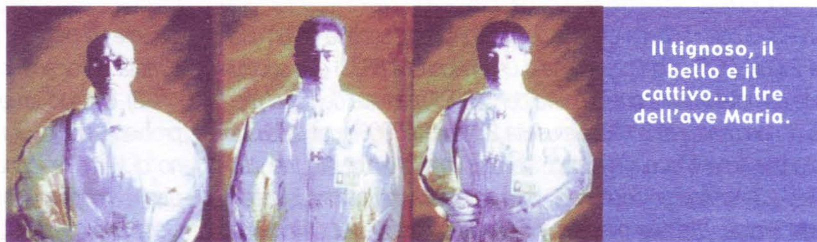
Sasumu Hirasawa

Fonde strumenti tradizionali con sonorità elettroniche, utilizza le più raffinate tecnologie per rendere i suoi concerti più virtuali, ha scritto la colonna sonora del manga Bersek, è giapponese e ha persino campionato la Gioconda. Secondo voi, un tipo così che computer potrà mai utilizzare?

D. Chi è Susumu Hirasawa?

R. Nel 1979 ho fatto il mio debutto da Warner Pioneer come membro del gruppo P-Model, nello stile "Techno pop". A quei tempi la Techno Pop ebbe il boom che influenzò la moda, il design, l'ideazione di prodotti, come genere musicale che fece epoca. Probabilmente non lo sapevate, ma il nostro Techno pop è stato l'origine dell'attuale nome della categoria musicale "Techno".

La mia attività ha trovato la grande occasione quando scoprii il computer Amiga, intorno al 1984. Nello stesso tempo in cui guidavo l'attività del nostro gruppo, impiegai altre mie energie in lavori da solista usando l'Amiga. Ho introdotto animazioni in Computer Grafica in tempo reale nelle performance di palco, che presto si svilupparono nell'"Interactive Live Show" (Spettacolo Interattivo dal Vivo, ndT) di oggi.

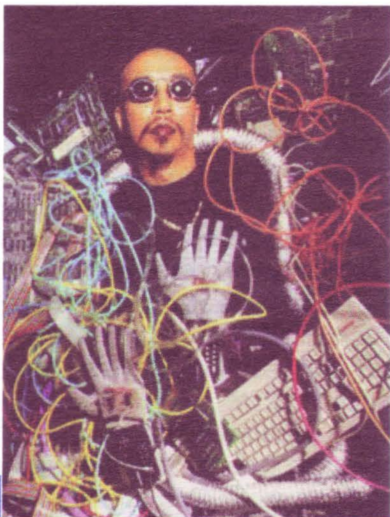


Il tignoso, il bello e il cattivo... I tre dell'ave Maria.

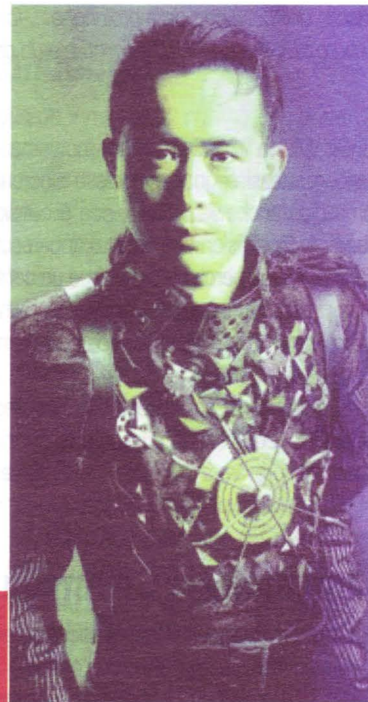
D. Che diamine è questo Interactive Live Show?

R. L'Interactive Live Show è un concerto che riflette le reazioni del suo pubblico. Si può dire che si tratta di un concerto gioco-di-ruolo con collegamenti ipertestuali a numerosi scenari. E' presente uno schermo semi-trasparente fra il pubblico ed il palcoscenico che copre totalmente quest'ultimo. Io mi trovo dietro a questo schermo. Animazioni in computergrafica in tempo reale ed immagini video vengono proiettate su questo schermo in modo che il pubblico possa vedere me. Contemporaneamente vengono sintetizzati sullo schermo altre immagini insieme al mio corpo reale. Il concerto è costituito da diverse storie che si ramificano, ed il pubblico può decidere la direzione nei punti di congiunzione della storia.

Esempio: mi sono perso in un ambiente. A questo punto appaiono due porte sullo schermo e viene chiesto al pubblico di sceglierne una. Generalmente la richiesta viene posta tramite informazioni testuali sullo schermo stesso. Esistono diversi metodi per permettere al pubblico di scegliere la porta, comunque quello più usato



Questa immagine vi sia di monito: non dimenticate di epurare dalla scrivania quei disordinati fili, se non volete finirci ingabbiati...



Giuditta numero 5, modello massima eleganza.

si basa sulla misurazione del volume delle urla. Il messaggio "Quale porta volete aprire?" appare sullo schermo insieme ad una scala che indica il volume delle loro reazioni. Il pubblico alzala voce all'apparizione di "Urlate per aprire la porta sinistra" e il volume viene mostrato tramite la scala di misurazione. Lo stesso avviene per la porta di destra.
Come risultato la porta che ottiene il maggior volume si apre.
Questa idea è stata realizzata combinando i due software "Bars & Pipes" e Scala. La voce del pubblico viene inviata ad un'interfaccia synth-drum della Yamaha, tramite la quale essa viene convertita in informazioni "velocity" (dinamica) MIDI. Queste informazioni di dinamica per "Bars & Pipes" vengono successivamente inviate a Scala, dopo essere state convertite in diversi valori di livello, tramite comandi ARexx. Sempre tramite l'utilizzo di ARexx, Scala mostra l'animazione della scala di misurazione dei livelli, giudica il volume delle urla e apre la porta.
Esistono altre modalità di riflettere le reazioni del pubblico al concerto.
Una è quella di lanciare quello che chiamiamo "Sensore a Grande Palla" fra il pubblico (questo fa suonare della musica interrompendo raggi laser), oppure influenzando il percorso della storia in base ai lampi dei flash delle macchine fotografiche che il pubblico ha portato allo spettacolo. Abbiamo anche la possibilità di realizzare effetti quali permettere a diverse squadre, via Internet, di costruire ponti fra due valli sullo schermo del palcoscenico; la progressione della storia dipende da quale dei ponti viene portato a termine per primo.



Gli artisti vedono cose che noi comuni mortali ignoriamo... Per fortuna!

D. Quali novità ci (si fa per dire) aspettano nell'edizione 2000 del Interactive Live Show 2000?

R. Conosci "Pix Mate"? E' un programma che analizza e converte immagini in segnali MIDI, il tutto in tempo reale. Attraverso G-Lock, Pix Mate può scandire immagini che sono poste sullo schermo del Workbench. Attraverso questa tecnologia, posso suonare strumenti musicali attraverso i movimenti corporei ripresi dalla telecamera. Inoltre, intendo girare la telecamera verso il pubblico, in maniera da permettergli di comporre musica attraverso i suoi movimenti.
Si tratta della vecchia tecnologia Amiga - inventata oltre 10 anni fa - ma credo che sconvolgerà il pubblico.

D. Amiga ha quindi una parte importante nei tuoi concerti...

R. Non solo. Generalmente uso l'Amiga anche per la composizione e la registrazione. Sorprendentemente, sono l'unico musicista in Giappone ad usare l'Amiga.

D. Beh, forse perché Amiga non vanta un supporto esplicito per il linguaggio giapponese. Sarà stato un problema anche per te.

R. Il primo computer a cui mi attaccai è stato l'Amiga. Per questo motivo non ho provato disagi. Mi sono ritrovato confuso il giorno che comprai una macchina Windows, non riuscendo a capire il significato dei menù giapponesi!
La ragione per cui uso tuttora Amiga è per l'estrema facilità di concretizzare le idee, anche senza avere una specifica conoscenza tecnica di programmazione. La ragione principale di ciò è che praticamente ogni programma ha una porta ARexx. Non devo soltanto fare musica usando Amiga. Contemporaneamente devo pensare agli effetti visuali per lo spettacolo, a come poter comunicare con il pubblico e come rifletterne i risultati nello spettacolo stesso. Usando Amiga, per riuscire a realizzare tutto ciò, e sufficiente combinare l'azione del software con cui si è familiari facendo collaborare i singoli programmi tramite ARexx. Il sistema di interfaccia per portare la voce del pubblico a MIDI, come ho accennato prima, è stato realizzato mediante l' "abuso" di un synth-drum.
In certi casi non è nemmeno necessario procurarsi nuove apparecchiature e programmi, sfruttando qualche idea di "sfruttamento improprio". L'Amiga ha una reazione molto magnanima e amichevole alla realizzazione di questo genere di idee.

D. "Sfruttamento improprio"? Fai attenzione a non far gurare troppo la macchina...

R. Quando scoprii il messaggio di errore "Guru Meditation" mi fece impazzire. Combaciava perfettamente con il mio modo di sentire che il computer è uno strumento che rispecchia un'antica immagine e la nostra più recente tecnologia allo stesso tempo.
Spesso le creazioni nascono quando il software o la macchina vanno in errore oppure vengono usati in maniera erronea. Ma è più di un semplice errore, è come inoltrarsi in un territorio inesplorato. Una volta mi è capitato di impiegare un rumore nella mia musica, si trattava di un programma di campionamento su Amiga che leggeva l'immagine di Monna Lisa. Non sarebbe stato possibile ottenere lo stesso effetto utilizzando un sintetizzatore o campionatore nella maniera convenzionale.
Ancora, ma non con l'Amiga, una volta ho sporcato di proposito i contatti di una memory card per una rhythm machie con le mie impronte digitali, utilizzando poi il suono erroneamente riprodotto. Avendo una notevole esperienza di errori ed abusi come questi, in congiunzione con la creatività, spesso porto la mia attrezzatura di proposito in condizioni limite per favorire il verificarsi di situazioni di errore. Quando ho cominciato questo lavoro, fortunatamente mi trovavo ad essere un utente Amiga e potei facilmente concludere: "si può fare". Avrei certamente gettato la spugna se non fossi stato un utente Amiga, ritenendo che fossero necessari l'intervento di specialisti del settore e ingenti investimenti.

host contacted

di Maurizio Bonomi

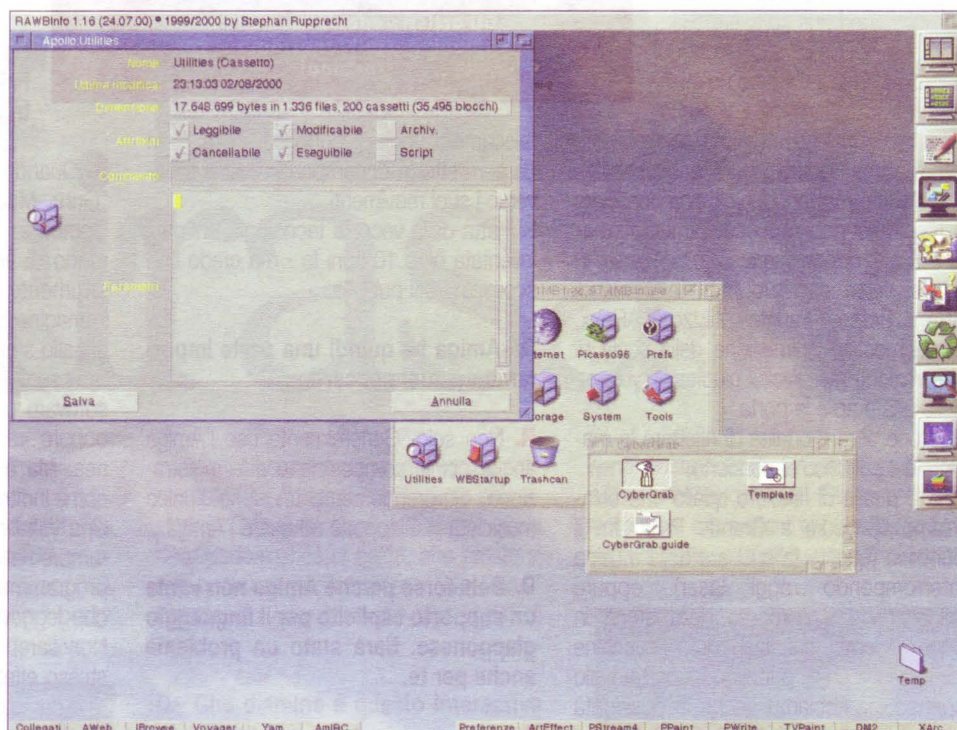
Lo spirito di aggregazione dell'amighista è stato, fin da sempre, un'arma efficace per combattere l'estinzione e l'oblio. Aminet può rappresentare un ottimo ingrediente per la sopravvivenza di questa importante componente... ma in una società dove la tecnologia rischia di isolare sempre di più le persone, l'incontro "di persona" può essere ancora stimolante e "utile". A Milano, un gruppo di amighisti, c'ha provato...

Questa introduzione vi può sembrare poco attinente all'argomento di questa rubrica, ma in realtà c'entra eccome... La parola "Contacted" significa contattato, e ciò che è avvenuto nella calda e assolata Milano, per ben 3 volte, è stato un vero e proprio "contatto" tra più amighisti "della bassa"... La partenza di questa iniziativa è avvenuta in IRC (strumento che molti di voi hanno potuto imparare e conoscere tramite EAL) sul contrastato e discusso canale **#amigaita**. Ne sono nati tre ottimi appuntamenti dove lo spirito del "chiacchericcio" costruttivo si è unito alla voglia di farsi una bella pinta di birra fresca (non so se ricordate il mio antico invito alla birra - dalle pagine di EAR - come fuga alle stupidaggini che ci circondano). Da questi appuntamenti si formano idee e correnti di pensiero, e Amiga, in un certo qual modo, continua a vivere perché "se ne parla"!

Ecco dunque il mio invito a tutti i lettori di EAL interessati a queste inziative (abitanti nella provincia di Milano e non) a scrivere al sottoscritto via email. E aggiungo anche un invito a tutti quelli che a Milano non riescono a venire (l'Italia è molto lunga!), di creare iniziative similari facendoci sapere dove, come e quando.

Aminet: estate 2000

Dopo che ci siamo ben "aggregati", torniamo pure alle nostre tastiere e vediamo che cosa c'è in rete. Partiamo subito da un programmone, una vera suite per professionisti della rete. Apache, il mitico web server per Amiga (e non solo), è giunto alla versione 1.3.12. **Apache** è il webserver più usato al mondo. Sebbene la piattaforma Amiga non sia ufficialmente supportata, grazie allo sforzo di alcuni programmatori è stato possibile riprendere i sorgenti e compilare il tutto per Amiga. La versione più recente (riveduta, corretta e compilata da Bert Vortman) era la 1.3b5, ma fino a quando questa fu in versione beta, non esisteva alcuna patch

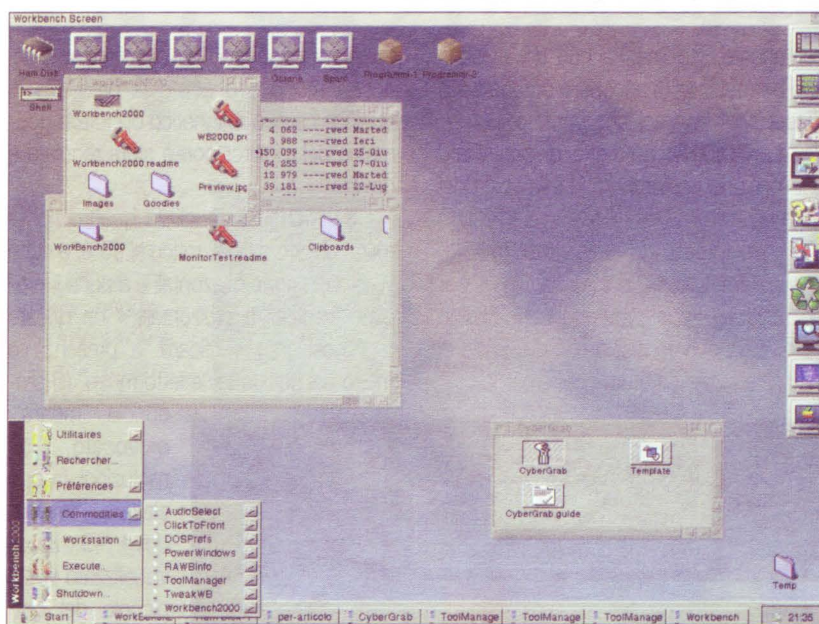


RawWBInfo estende e potenzia la finestra informazioni del WB. Notate il calcolo delle dimensioni di una directory.

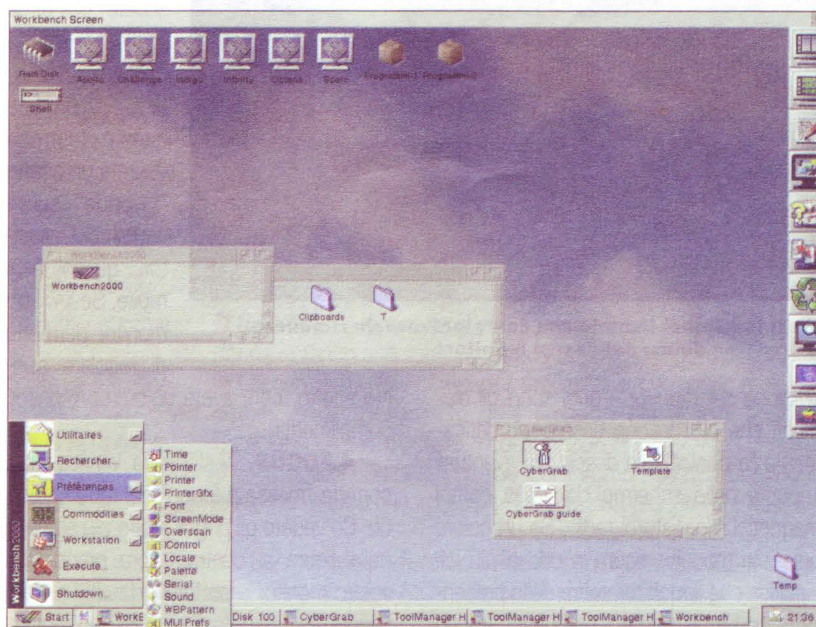
sorgente applicabile. Per questo motivo questa versione (gestita da Rüdiger Kuhlmann) è frutto di un intenso lavoro di rappezzamento manuale, di ripulizia generale e di ottimizzazioni mirate. Il risultato è questa versione **1.3.12** che, a detta degli autori, è più stabile, più veloce e più pulita delle precedenti. Se teniamo conto che questo importante e potente software di gestione è completamente gratuito, che è considerato di gran lunga migliore del commercialissimo Microsoft IIS, e che è anche il più diffuso nel mondo, possiamo dire che Amiga possiede un ottimo strumento professionale in linea con le esigenze di mercato. E' chiaramente uno strumento per "pochi eletti" viste la sue caratteristiche poco amichevoli (o amighevoli): niente interfaccia utente, gestibile solo tramite shell e file di testo, documentazione difficile da comprendere (e per giunta in inglese). Ma mi sembra chiaro che chiunque voglia "montare" un web-server in casa sua, non sia un semplice hobbista...

RawWBInfo (versione 1.16a) è un utility di contorno al nuovo OS 3.5 che permette di estendere e migliorare le capacità della finestra di informazioni del WB. Questo programmino è costantemente aggiornato ed esteso, e possiede un comodo catalogo in Italiano. Le funzioni aggiunte alla finestra di Info sono: gestione estesa delle icone (conversione, cancellazione, sostituzione dell'immagine), gestione avanzata e migliorata dei TOOLTYPE (con la possibilità abilitare, disabilitare i parametri con un clic solo), gestione delle tipologie dei file, salvataggio di icone predefinite e calcolo delle dimensioni reali di un cassetto o di un disco (in byte occupati/liberi). Un ottima utility, anche questa completamente gratis. Attenzione... ribadisco che è necessaria la presenza dell'OS 3.5 (cosa fate ancora senza? Correte a comprarlo subito!).

Andiamo a rivedere un programma che, fino alla penultima versione, ci aveva incuriosito ma subito dopo deluso. Questa utility a causa di molte ingenuità informatiche, era afflitta da fastidiosi bug che ne ostacolavano un'eventuale diffusione. Sto parlando di **Workbench2000**, che giunge alla versione 1.3. Questa utility è l'ennesimo tentativo di fornire Amiga di quella odiata/amata striscia di menù che si trova in basso nella maggioranza dei monitor afflitti da Windows! La domanda, nasce quindi spontanea: sono stati tolti quei bug? Il programma parte senza mandare in crash la tua macchina e quella del tuo vicino di casa? Sì e no. Più si che no, fortunatamente. Ovvero, i bug ci sono ancora, ma sono poco pericolosi e per lo più legati a fattori estetici. Quindi WB2000 1.3 parte senza problemi, ma poi "cade" nella gestione delle immagini su schermi RTG. Le icone dei menù si "sfaldano" e diventano illeggibili. L'unico modo per aggirare il problema è disattivare la trasparenza del colore zero. In questo modo le icone vengono visualizzate correttamente, ma compaiono inquadrate in antiestetici box grigi o bianchi. Non credo che questa sia la soluzione migliore, anche perché sono convinto che un'attenta revisione del codice e un adeguato approfondimento delle problematiche relative all'RTG, permetterebbero all'autore di aggirare anche questo bug.



Workbench2000. Ancora problemi nella gestione della grafica. Ma almeno adesso parte...

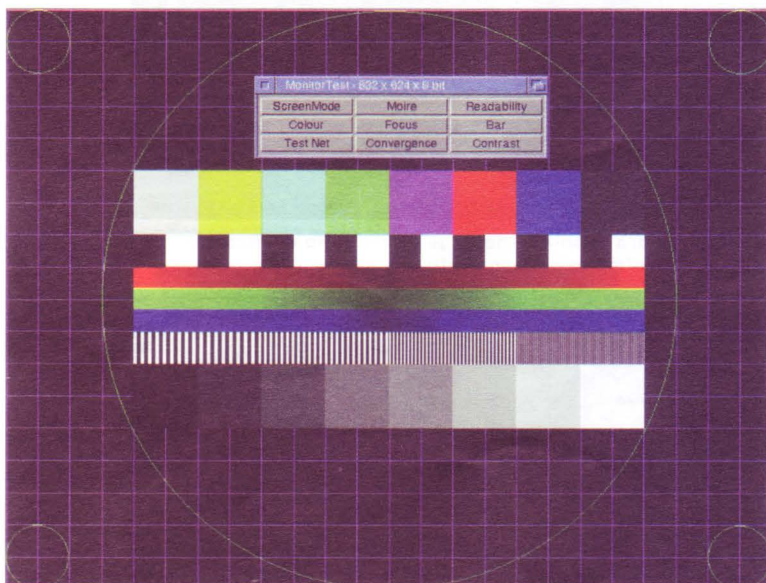


Workbench2000. Questo è l'unico modo per risolvere il problema delle icone. Non ci siamo ancora...

Girando per la lista di Aminet ho scovato un piccolo programmino estremamente utile. Probabilmente molti di noi si sono comprati un monitor "come si deve"; magari un bel 17" con controllo digitale e alta disponibilità di frequenze. Queste persone hanno sicuramente dovuto lavorare parecchio per sistemare la qualità e la geometria di tutti i modi video che hanno nel proprio Amiga. Non è sicuramente in mestiere facile, e spesso si rischia di cavarsi letteralmente gli occhi. Per esempio, la regolazione della convergenza solitamente si basa su metodi empirici e sulla nostra vista più o meno acuta. Ecco che allora MonitorTest guadagna la sua notevole importanza. Questo programmino estremamente semplice apre uno schermo (la cui risoluzione viene scelta dall'utente)

contenente una finestra con dei pulsanti che permettono di accedere ad una serie di test. Ma vediamoli uno per uno:

1. COLOR: permette di controllare uno per uno i colori primari e la scala dei grigi. Lo schermo visualizza un solo colore alla volta (premendo più volte il tasto si passa dalla scala RGB a quella CMYK per poi chiudere con due grigi e il bianco puro). Con questo test si è in grado sia di verificare la temperatura colore per la calibrazione del monitor (i grigi sono gli elementi che più devono essere cromaticamente "a posto"), sia di scovare eventuali impurità nello schermo dovute a campi magnetici e/o disturbi radio. Se un colore presenta macchie scure in uno o più lati significa che il monitor soffre della presenza di qualche campo magnetico molto intenso. L'eliminazione dei campi magnetici allunga la vita dei monitor...



MonitorTest in azione. Usatelo con cautela. Potreste rimanere delusi del vostro monitor!

2. TEST NET. Lo schermo di defualt. Visualizza un semplice monoscopio contenente una serie di test generali (righe, colore e gradazioni di grigio). Questo test permette di verificare la geometria del monitor e, quindi, di scovare eventuali deformazioni "laterali". Per esempio, se uno o più cerchi presenti nei quattro angoli è vagamente ellittico è probabile che, o abbiamo creato una risoluzione un pò ai limiti delle potenzialità del nostro monitor, o esiste la presenza di qualche campo magnetico oppure la geometria del monitor non è stata regolata a dovere.

3. MOIRE: visualizza quattro tipi di retino bianco e nero; retino al 50%, a righe verticali, a righe orizzontali e a righe incrociate (verticali e orizzontali). Con questo test possiamo verificare la presenza o meno del cosidetto "effetto moire" (si pronuncia "muarè") provocato da risoluzioni troppo elevate (ovvero dove il pixel visualizzato è più piccolo del dot-pitch del monitor). Se non sapete cos'è, la pratica è la migliore maestra... provate questo test, se vedrete un effetto "a onde" sui 4 angoli del monitor, quello è il moire. Se il vostro monitor permette di regolare questo effetto, beh, avete un'ottimo monitor, complimenti!

4.FOCUS. Test per la verifica della corretta "messa a fuoco" del tubo catodico. Se vedete gli angoli molto più sfuocati della figura al centro, allora prendete il vostro monitor e portatelo da chi ve lo ha venduto e chiedetegli se possono mettervelo a fuoco.

5. CONVERGENCE: ecco la famosa convergenza. Con questo test niente più nasi schiacciati sul vetro del monitor, niente più occhi cavati e niente più abbronzature da raggi-X. Se volete (e il vostro monitor ve lo permette) eliminare quelli sottili ombre blu o rosse attorno ai contorni visualizzati sul vostro schermo, ecco il metodo migliore. Passando tutti e tre i test (cliccando più volte sul pulsante) le righe devono continuare in maniera lineare e non devono avere, in nessun punto del monitor, né buchi né spostamenti. Se non avete il controllo della convergenza e avete una serie impressionante di linee spezzate, portate il vostro monitor ad un centro assistenza...

6. READANILITY: con questo test si può verificare la bontà o meno del vostro monitor. Se non siete sicuri di aver fatto un buon acquisto, lasciate stare questo test. Può darvi cocenti delusioni!!! Va bene anche per verificare se una risoluzione è un po' troppo elevata o meno.

7. BAR: se il vostro monitor è di buona qualità, quando ripetete in sequenza questo test (cliccando più volte sul pulsante) le righe a lato non devono "ballare" ma rimanere stabili. Se invece "ballano" il vostro monitor non è il migliore del mercato. Magari lo sapete già, ma è comunque sempre meglio verificare...

8. CONTRAST: è il test per regolare al meglio luminosità e contrasto. Per avere il monitor ben stabilizzato bisognerebbe vedere tutte le gradazioni concentriche e le barre centrali almeno fino a quella del 3%. Se al centro non vedete niente, provate ad alzare la luminosità...

Conclusioni

Bene, ora che avete messo a posto il vostro monitor, possiamo anche salutarci. Le novità di questo mese sono state abbastanza, ma visto che questo articolo è stato redatto dal sottoscritto due settimane prima della chiusura redazionale (anche io, ogni tanto, vado in vacanza), ho preferito presentarvi solo ciò che più mi ha incuriosito, rimandandovi al prossimo mese per una revisione più estesa di tutto ciò che Aminet ci offre ogni mese. E' ora di spegnere il computer per almeno due settimane, dimenticarsi un pò di chip, megahertz e gigabytes, e stendere le membra stanche al caldo sole di Agosto. Spero di essermelo meritato... Grazie a tutti e arrivederci a Pianeta Amiga! Ci sarò anche quest'anno... per cui se avete da dirmi qualcosa di particolare, potrete sperimentare il famoso "incontro di persona"!

Workbench e le combinazioni di tasti

L'abitudine a operare con icone e menu tramite quella semplice appendice che è il mouse, spesso ci porta a dimenticare quanto possa essere facile e rapido eseguire alcune operazioni con la semplice pressione di alcuni tasti. Andiamo ora a vedere come possiamo velocizzare il lavoro con il nostro Amiga usando la tastiera.

Il sistema più semplice e sicuro per associare ad una combinazione di tasti una particolare azione è dato dall'utilizzo della commodity di sistema Fkey, mentre un sistema comunque affidabile dotato di un buon numero di funzioni è quello di MCP. A mio parere la soluzione migliore resta comunque quella di sistema.

Fkey

Qualcuno potrà sicuramente obiettare che il funzionamento di Fkey è spiegato sul manuale, ma è altrettanto probabile che molti non se ne siano mai accorti o semplicemente non abbiano mai avuto voglia di leggerlo. In ogni caso l'utilizzo è molto semplice:

- Come al solito ponetelo nel cassetto WBStartup settando il tooltype CX_POPUP=NO per fare in modo che ad ogni avvio non compaia l'interfaccia;
- Dopo avere lanciato il programma ed aver richiamato l'interfaccia o con Exchange o con "Ctrl Alt f" clic su "Nuovo tasto";
- Definite la combinazione nella casella appena sopra;

I tasti funzione, così come i vari Alt e Ctrl, vanno battuti così come li leggiamo;

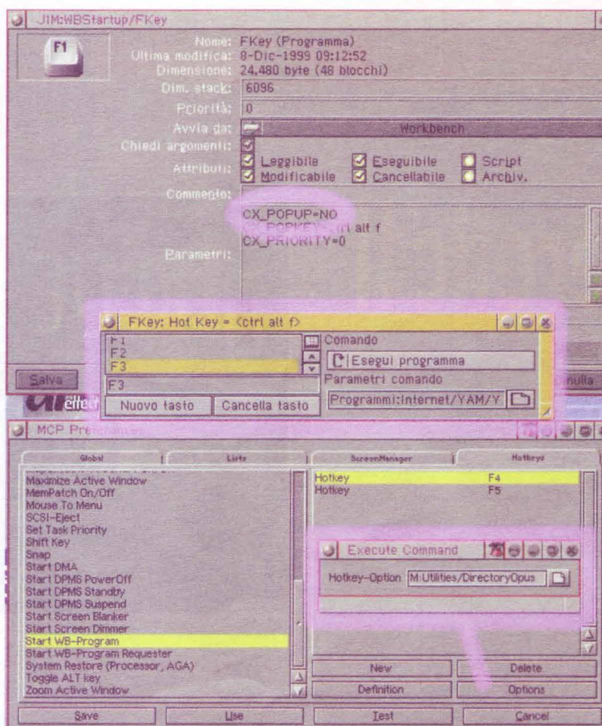
- Tramite il pulsante ciclico sulla destra selezionate la funzione desiderata;
- Le prime 5 sono normali funzioni Intuition mentre le più interessanti sono le ultime 3:

- l'inserimento di un testo, ad esempio una grossa linea che dovete spesso battere (ricordatevi che per le Shell esistono anche gli alias);
- l'esecuzione di un programma; il comando, come per il testo del caso precedente, va nella casella "Parametri comando", ricordandosi di aggiungere anche gli eventuali tooltype e parametri necessari al programma;
- l'esecuzione di una Macro ARexx, cosa che virtualmente rende possibile eseguire un'infinità di operazioni.

Ad esempio io sto associando i programmi che uso più frequentemente ai tasti funzione lisci in modo che li possa lanciare in un lampo.

MCP

Con Master Control Program bisogna innanzitutto attivare la voce Hotkeys nel menu Global, dopo di che ci si porta nella pagina Hotkeys e si può iniziare la definizione dei tasti:



Le interfacce delle due commodity esaminate.

- Nella finestra di sinistra si può scegliere il tipo di funzione desiderata notando che sono più delle 8 di Fkey;
- Cliccando su New compare il requester in cui, grazie anche a sistemi di campionamento delle pressioni dei tasti (il bottone Sample) si definisce il tasto o combinazione;
- Con option compare una finestrella con un campo di testo il quale non è altro che la casella "Parametri comando" di FKey.

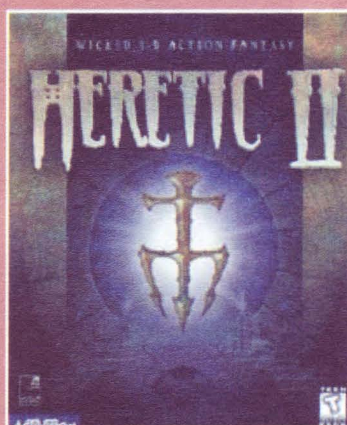
Sempre per un discorso di stabilità ed di software OS-friendly, consiglierei di usare MCP solo ai più smanettoni, per gli atri è più che sufficiente FKey. Suggeriamo inoltre di utilizzare o i tasti funzione oppure combinazioni con i qualificatori Amiga, Shift, Alt oppure Ctrl. Inoltre non usare mai le combinazioni già assegnate ad altre funzioni come quelle di sistema o già presenti nei menù poiché oltre a creare possibili conflitti potrebbero nascere situazioni divertenti dovute all'esecuzione di due istruzioni contemporaneamente. Per il resto quello che conta è la comodità o meno nell'esecuzione e la memoria dell'utente. Gli smemorati potrebbero attaccare piccole etichette sui tasti, ma allora tanto vale lasciare l'icona a schermo. Ultimo consiglio che vi diamo è quello di associare ad uno o più dei tasti funzione i vari programmi d'emergenza come ad esempio Scout o Taskmanager, che di norma servono quando è già tutto più lento per un problema o per l'altro.

di Andrea Favini

Evvai! Finalmente è uscito Heretic II, e per festeggiare vi ho preparato un mega speciale. Tra queste pagine troverete infatti oltre alla consueta recensione anche una bella intervista a Ben Yoris della Hyperion.

Heretic II

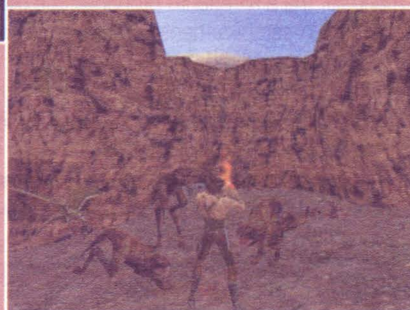
di Nicola Morocutti



Devo ammettere di non aver mai atteso così tanto un gioco per Amiga, non so spiegarne bene il motivo, forse era l'importanza del titolo stesso o forse perché ero veramente curioso di vedere come se la sarebbe cavata la Hyperion con il suo primo gioco, un vero mostro di codice da convertire.

Quando è arrivato in redazione il pacco non stavo più nella pelle: nuclearizzato il povero scatolone postale già abbastanza provato dal solito trattamento delle poste, la prima sorpresa, una scatola in cartone con copertina stampata! Forse la cosa vi dirà poco ma vi assicuro che è un grande indice di cura anche la confezione in un periodo in cui siamo abituati alle custodie di CD con copertina stampata in casa e CD gold per il gioco. Aperta anche la bella confezione trovo ben due(!) CD-ROM, manualetto stampato in inglese e tedesco e un comunicato stampa che annuncia la prossima conversione di Soldier of Fortune. Sull'orlo dell'infarto per tanta inattesa abbondanza trovo la forza di inserire il CD nel mio fido lettore. Dopo un rapido sguardo al readme sul CD-ROM parte l'installazione. Anche qui la cura è notevole, tanto che viene infatti utilizzato il nuovo Installer di AmigaOS 3.5 con un bello sfondo sfumato ed il logo di Heretic II che campeggia in mezzo allo schermo. Confermate le solite richieste, parte la copia dei file vera e propria.

Dopo una lunga installazione, il gioco risiede comodamente nel mio HD pappandosi allegramente 300 MB (installazione minima!). Al doppio clic sull'icona del gioco, appare un'interfaccia grafica molto carina e curata che ci presenta le varie opzioni del gioco tipo modo grafico (finestra, doppio o triplo buffer, AGA ecc...) e altre opzioni. Subito dopo parte finalmente il gioco con la solita pletora di animazioni iniziali con loghi e loghetti. Arriva poi il menù iniziale ricco di opzioni e di impostazioni, che non mi soffermerò ad elencare pena l'esaurimento dell'intero spazio per la recensione. Brevemente, è presente il menù gioco con la possibilità di scegliere il livello di difficoltà, alcune missioni tutorial e la possibilità di caricare e salvare partite. Seguono a ruota le impostazioni audio e video; in quest'ultimo caso portate particolare attenzione a impostare il rendering hardware se possedete una scheda compatibile Warp 3D, visto che il gioco parte di default in software, pena una resa video decisamente inferiore. Altre opzioni consentono di modificare il layout dei controlli da tastiera, il livello di violenza (consigliatissimo l'ultraviolent, così farete let-



Situazione alquanto spiacevole, questi simpatici animaletti sono decisamente rompiscatole!



Spettacolare stanza presente in uno dei primi livelli, notate il livello di dettaglio pazzesco.



Spettacolare stanza presente in uno dei primi livelli, notate il livello di dettaglio pazzesco.

teralmente esplodere i vostri nemici) e poco altro.

Dai partiamo che mi sono rotto di stare qui ad aspettare, ok: Avvio, Programmi, Activision, HereticII... "Questo programma ha eseguito un'operazione non valida e sarà terminato"... ehm no... scusate, è che volevo provare a far partire anche la versione PC per vedere com'era; lasciamo stare e torniamo su Amiga che è meglio. Oh, intanto ha caricato (e per provare la versione PC mi sono anche perso l'intro animata vera e propria) eccolo, non ci posso credere! Che grafica! Fa paura, troppo definita e curata, ed il sonoro! Incredibili le tracce audio, gli effetti sonori e Corvus (l'elfo protagonista) parla pure!

Partendo dal lato grafico bisogna rilevare che ci troviamo davanti al miglior titolo del genere su Amiga: la grafica, completamente poligonale e texturizzata, è quanto di più raffinato abbia mai visto in un gioco per la nostra piattaforma. Oltretutto gli elementi animati sono stupendi, basta vedere come si muove Corvus o i nemici o le animazioni nel fondale come fiaccole, candele, bandiere ecc... La cura riposta nella modellazione tridimensionale di tutti gli oggetti e i personaggi è notevolissima, ogni locazione è caratterizzata perfettamente dando un senso di realismo notevolissimo. A completare il tutto concorre una serie di effetti spe-

Intervista esclusiva ad Hyperion Software

Hyperion Software è una tra le ditte più importanti del mercato videoludico Amiga, con una serie veramente impressionante di titoli in lavorazione che comprende giochi del calibro di Shogo, Sin, Worms Armageddon, Soldiers of Fortune, Descent Freespace, Alien Nations ed Exodus The Great War. Per conoscere meglio chi si nasconde dietro la dinamica software house teutonica siamo andati a disturbare Ben Yoris, PR di Hyperion.

D. *Prima di tutto grazie per averci concesso l'intervista. Come mai avete deciso di entrare così "prepotentemente" nel difficile mercato Amiga?*

R. Ciao Nicola, un saluto a te e a tutti gli utenti Amiga italiani. Volevamo dare una grossa spinta al mercato Amiga. Quando abbiamo deciso di cominciare c'erano schede PPC e schede 3D ma assolutamente nessun gioco da farci girare. Volevamo cambiare questa situazione e rendere le persone felici del proprio hardware da un lato, e invogliare dall'altro gli altri ad aggiornare i loro Amiga. Continueremo per questa strada nel futuro grazie al grande ritorno di Amiga e al nuovo hardware in uscita (schede G3, bus PCI, ecc...).

D. *Come mai avete optato subito per la conversione di giochi da altre piattaforme e non per lo sviluppo di nuovi titoli?*

R. Principalmente per motivi di tempo e denaro. Sviluppare giochi nuovi ed originali è un'avventura lunga e rischiosa di questi tempi; servono milioni di dollari per pensare di affrontare l'impresa e con un mercato come quello Amiga era utopico anche solo tentare. Convertire un gioco ha invece molti vantaggi: prima di tutto cerchiamo di convertire giochi famosi che hanno impressionato o impressionano tutt'ora i giocatori. Secondo costa molto meno delle creazioni originali: non bisogna creare la grafica e servono molti meno programmatori. Ultimo ma non da meno è la maniera migliore per avere grandi giochi su Amiga senza dover attendere per anni. Per esempio, una volta convertito Heretic II significa aver convertito su Amiga l'engine di Quake II, cosa che rende molto più facile e veloce convertire altri giochi come Sin e Soldier of Fortune.

D. Qual è la parte più difficile nella conversione di un gioco, ottenere la licenza o convertire il codice?

R. Entrambe le cose possono essere difficili. Noi incontriamo licenziatari che non vogliono sentir parlare del mercato Amiga né tantomeno di quello Linux. Fortunatamente Activision e Raven hanno una gran numero di dipendenti amighisti, così era molto più facile parlare con loro. Il denaro è un'altra questione, ma è sempre possibile negoziare ed ottenere alla fine un buon accordo. Per quanto riguarda il codice è stato abbastanza difficile adattare la maniera in cui i programmatori lavorano su PC Windows, con Direct 3D, DLL, ecc... Ma fortunatamente abbiamo dei programmatori veramente in gamba ed hanno fatto veramente un grande lavoro con le conversioni e MiniGL.

D. *Il vostro primo titolo, Heretic II, è una stupenda dimostrazione di cosa Amiga sia ancora in grado di fare. Quali sono state le reazioni di stampa e pubblico?*

R. La maggior parte delle recensioni (se non tutte) sono molto positive. Abbiamo portato un grande gioco su Amiga e il pubblico lo ha percepito perfettamente. Persiste purtroppo il problema delle basse prestazioni del chip 3D Permedia 2 ma in futuro, con le nuove schede in arrivo, anche questo problema sarà risolto. Ci sono stati segnalati anche alcuni problemi con l'installazione e alcuni bachi nel salvataggio dei giochi, ecco perché abbiamo rilasciato un aggiornamento che risolve la maggior parte dei problemi sino ad ora segnalati e che potete scaricare direttamente dal nostro sito web (o dal CD di EAL, NdR).

D. *Quali sono i fatti più interessanti o curiosi accaduti durante la conversione di Heretic II?*

R. Abbiamo purtroppo scoperto le basse performance del Permedia 2 specialmente su A1200. Questo è principalmente dovuto al fatto che il motore di Quake II utilizza un sacco di blending, multi texture e un sacco di altre cose di questo tipo. Purtroppo il fillrate del Permedia 2 (cioè la possibilità di disegnare più texture diverse in un unica "passata") non permette al gioco di sfruttare pienamente la velocità del PPC: questo è il motivo per cui il gioco gira alla stessa velocità di un PC Pentium II con una scheda Permedia 2. Tutto questo fortunatamente lo potremo tranquillamente dimenticare con le schede PCI utilizzabili tramite il nuovo bus PCI (il Mediator di Elbox, NdR). Abbiamo dovuto anche lavorare parecchio a causa della grande quantità di memoria richiesta dal gioco; grazie a Peter Anuss la versione Amiga richiede solo 64 MB di RAM contro i 100 della controparte PC.

D. *Dopo l'uscita del gioco avete pubblicato una lettera aperta dichiarando che le vendite erano troppo esigue, ora che è passato un po' di tempo come stanno andando le cose?*

R. Sì, Ben Hermans aveva voluto chiarire alcune cose che ci stavano molto a cuore tramite Amiga Network News, sinceramente adesso non vorremmo tornare sull'argomento.

D. *Quali sono i vostri progetti futuri, pianificate di continuare il supporto per gli Amiga classici o di migrare su NG?*

R. Faremo entrambe le cose. Finché la cosa avrà un senso continueremo il supporto per gli Amiga Classici, adattando i nostri giochi all'AmigaOne.

D. *Già che siamo in argomento, cosa ne pensate di Amiga Inc e dei loro progetti futuri?*

R. Direi che è la prima volta da molti anni che abbiamo progetti interessanti per il futuro di Amiga. La macchina è ora nelle mani di persone che la amano e si interessano del suo futuro; è anche la prima volta nella sua storia che Amiga è al 100% indipendente e non collegata a grosse ditte nel mercato PC. Siamo sicuri che grandi cose stanno per accadere.

D. *Sappiamo che state creando giochi e software di sviluppo per i nuovi Amiga NG, puoi dirci qualcosa di più?*

R. Stiamo portando la nostra implementazione di MESA sul nuovo OS. Ciò permetterà a noi e ad altri sviluppatori di cominciare a scrivere o a convertire giochi sul nuovo Amiga.

D. *Cosa ci puoi dire del nuovo AmigaOne e della misteriosa console portatile?*

R. AmigaOne dovrebbe essere il nuovo Amiga che stiamo attendendo ormai da troppi anni. Con un hardware straordinario ed il nuovo OS decisamente molto user friendly, potrebbe essere un qualcosa di nuovo e fresco in questo stagnante mondo di PC con Windows. Non abbiamo invece ricevuto molte informazioni riguardo la console portatile; penso che ci serviranno ulteriori dettagli prima di pensare di svilupparci sopra o di adattare le versioni desktop.

D. *Quando prevedi che potremo giocare ai vostri prossimi titoli per Amiga Classici? E per quanto riguarda le versioni NG hai qualche data di uscita?*

R. Per quanto riguarda le uscite per Classic, sebbene tutto stia procedendo molto bene, preferiremmo non dare date precise. Vorremmo vedere nuovo hardware per gli Amiga Classici come le schede Mediator pienamente supportate con driver (stiamo scrivendo driver Warp 3D per le Voodoo 3 tra gli altri), nuove schede PPC, il BoXeR, ecc. Questo comunque non significa che aspetteremo mesi prima di pubblicare i nostri giochi nell'eventualità che nessun nuovo hardware dovesse uscire. Vogliamo solo aspettare il momento più opportuno. Per le versioni NG invece, non abbiamo molte informazioni riguardo l'uscita effettiva dell'AmigaOne, sappiamo solo che è previsto per dicembre. Al momento abbiamo alcuni SDK e sappiamo che possiamo realizzare versioni NG in tempi relativamente brevi.

D. *Cosa ne pensate di MorphOS? Secondo voi c'è spazio nel mercato Amiga per un prodotto come questo? Supporterete questo sistema operativo nelle vostre prossime uscite?*

R. Abbiamo già reso noto che MorphOS, sebbene interessante, non è una nostra priorità al momento. Ci sono molte ragioni per questo, principalmente che le nostre licenze parlano specificamente di AmigaOS. Questo significa che

una nuova versione per un altro OS dovrebbe essere pagata ai licenziatari sulla base di un nuovo contratto. Questo suona un po' come un trucchetto da avvocati, ma questa è la realtà del mercato videoludico, credimi! Da un altro punto di vista, MorphOS non è ancora completo, non è supportato da Amiga Inc, non c'è supporto per WarpOS (cioè Warp 3D, Mini GL, ecc...), per il momento è una nicchia nel mercato di nicchia di Amiga, non è che la cosa ci suoni molto allettante dal lato dei possibili profitti. Magari in futuro, se MorphOS avrà successo e se avremo tempo, potremmo decidere di supportarlo. La nostra priorità è l'AmigaOS Classico, il nuovo Amiga e generare profitto dai nostri titoli futuri.

D. *Grazie Ben per l'interessante chiacchierata ed in bocca al lupo per i vostri progetti futuri.*

R. Grazie a voi, un caloroso saluto a tutti lì in Italia. ■

Nel CD-ROM allegato, oviamente nel cassetto "Dalla Rivista/Giochi", sono presenti numerose immagini relative agli altri progetti Hyperion.



Contempliamo estasiati tanta beltade grafica, attenti alla mandibola cascante.

smo in più. Tanto per fare un esempio della cura maniacale riposta nella realizzazione, i passi di Corvus fanno un rumore diverso a seconda che calpesti il selciato, il legno o un tappeto, fantastico! A tutto questo si aggiungono anche i commenti parlati ed i dialoghi che ogni tanto interrompono l'azione per spiegare i retroscena o per sottolineare momenti particolari. Tutto è veramente perfetto.

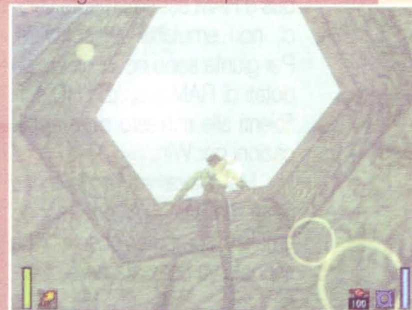
ciali notevolissimi e spettacolari come i fasci di energia delle armi o le esplosioni.

Ottima anche l'interazione con il fondale, dove è possibile distruggere botti, casse (e trovare al loro interno bonus o anche nemici), arrampicarsi su tetti e sfasciare un po' di tutto, molto bello. L'unica vera nota negativa riguarda la velocità effettiva del gioco, la prova è stata effettuata su un A1200 con Blizzard PPC 160 MHz, BVision e 64 MB e qui il gioco risulta discretamente veloce e giocabile in 640x480, anche se in alcune locazioni diventa molto lento. Questo sarebbe da imputare, almeno secondo la Hyperion, alla lentezza del Permedia 2, e mi sento di dar loro ragione visto che la velocità di aggiornamento non cambia di molto diminuendo la risoluzione. Sinceramente non ho potuto provare su AGA o su schede video non 3D, ma credo che in questo caso a meno di non possedere un 603 di fascia alta o un 604 il gioco sia discretamente lento ad alte risoluzioni. Sono previsti comunque anche modi video inferiori come il 512x348 e il 400x300, oltre al canonico 320x200, perdendo però un po' in spettacolarità. Passando al sonoro siamo anche qui a livelli di eccellenza assoluta, ottimi i brani presenti sul secondo CD che conferiscono un'atmosfera veramente mistica all'azione. A tutto questo vanno sommati gli ottimi, ricchissimi e realistici effetti sonori che variano di intensità con la distanza e danno quel tocco di reali-



Effetti speciali a manetta anche questo è Heretic II.

La giocabilità è veramente altissima, il sistema di controllo è il classico e collaudatissimo sistema ereditato da Doom e soci, anche se la visuale alla Tomb Raider è quantomeno particolare per un titolo del genere. L'unico vero appunto si può muovere al fatto che ogni tanto Corvus si blocca su qualche angolo facendoci perdere magari qualche istante prezioso; questo è dovuto al basso frame rate di alcune scene.



Vista subacquea con tanto di lens flare.

La longevità è elevatissima: se vi piacciono i giochi del genere l'atmosfera, la storia affascinante e la spettacolarità dei livelli vi spingeranno a giocare per mesi. Un ultimo appunto riguarda il fatto che con 64 MB di RAM bisogna cercare di liberare tutta la memoria possibile per far andare senza problemi il gioco, anche se è incluso un comodo script che crea un piccolo Ram Disk per far partire il gioco con tutta la memoria possibile. A parte qualche piccolo problema dettato più che altro dall'hardware Amiga che da carenze del gioco, Heretic II è un gioco assolutamente d'eccellenza, da acquistare senza alcuna riserva se si possiede una scheda PPC, il miglior gioco per Amiga di tutti i tempi almeno dal lato puramente tecnico. ■

l'angolo dell'emulazione

di Gabriele Favrin e Francesco Celli

Perché comprare un PC quando lo si può emulare...

Il titolo di questo articolo potrebbe suonare anacronistico o frutto di fanatismo. In realtà si tratta di definire il termine"PC": se con questa sigla si intende un computer rispondente alle semplici caratteristiche di "IBM compatibile", cioè una macchina dotata di processore x86 e capace di far girare MS-DOS e le sue applicazioni, compreso Win 3.x, la risposta è certamente affermativa. Amiga lo può fare e con risultati più che soddisfacenti. Ciò che Amiga non può emulare è un PC moderno in grado di far girare a velocità ottimale anche Win2000, e non soltanto perché le nostre CPU sono vari ordini di grandezza più lente di quelle che si dovrebbero emulare.

PCTools, uno dei più celebri file manager per DOS.

Il problema è che oggi i PC hanno un'architettura spinta per compensarne le carenze, e a fare da collante fra processori che superano il GHz e le potenti schede audio/video vi sono bus e RAM estremamente veloci, non emulabili via software. Per giunta sono pochi gli Amiga dotati di RAM e spazio HD sufficienti alle richieste delle applicazioni per Win.



Terminate: il più famoso programma di telecomunicazione PC. Include BBS, point e una gestione fax che non ha nulla da invidiare ai software più blasonati.

Ma allora all'Amiga cosa resta da fare? A che scopo emulare computer obsoleti? La risposta va ricercata nelle diverse esigenze che si possono avere. L'impennata hardware del PC è partita verso la metà degli anni novanta, più o meno in concomitanza con l'uscita di Win95. Ma i PC esistevano anche prima e negli anni hanno accumulato un patrimonio di applicazioni "DOS" non indifferente, soprattutto nel campo professionale.

Applicazioni che tuttora possono risultare necessarie e che spesso non esistono su Amiga. Parliamo di programmi per il disegno di circuiti, fogli elettronici (Lotus1-2-3 è l'antenato di Excel e per anni è stato usato in ambito aziendale) fino a quel "Turbo Pascal" tuttora utilizzato in molte scuole per insegnare le fondamenta della programmazione. Senza dimenticare MS-DOS stesso, alla base di Win9x e che dunque è opportuno conoscere in un'ottica lavorativa. Insomma, se con gli emulatori Mac è possibile usare applicazioni moderne assenti sull'Amiga, l'emulazione di un PC "DOS" apre le porte ad un parco software certo meno colorato, ma sulla cui utilità ora dovrebbero esserci pochi dubbi.

Amiga vanta un gran numero di emulatori PC, a partire dal primissimo e lentissimo "Transformer".

I titoli di maggior successo, evolutisi fino ai giorni nostri, sono PC-Task e PCX. I due non presentano sostanziali differenze di prestazioni. Il primo emula un 486 e riesce a far partire, al rallentatore, alcune vecchie versioni di Win95. Il secondo, pur supportando il set di istruzioni del Pentium, si ferma a Win3.11 ma offre risultati abbastanza dignitosi secondo le nostre prove su '040.

Entrambi utilizzano tecniche di emulazione avanzate, come la ricompilazione dinamica del codice x86 in 68k. Questa soluzione, che su CPU molto veloci può fare la differenza, non ha portato ad impennate di velocità, se non nei benchmark. In sostanza, per le applicazioni testuali uno 030/040 è adeguato, mentre chi vuole usare Win3.x dovrebbe disporre almeno di '040, una partizione dedicata e 12/16 MB RAM. ■

EmuNews

Nonostante l'estate sia spesso sinonimo di letargiche soste, il caldo torrido non ci ha dispensato da interessanti sviluppi nel settore "emulatorio".

Sul fronte aggiornamenti, in casa AmiDog, segnaliamo DarcNES 9a0710, allineato al sorgente Linux, e Frodo rev 4, forte di piccole aggiunte.

Sempre dallo stakanovista Mathias Roslund proviene il port, per WarpOS, di FPSE, un nuovo emulatore open source di Playstation, ancora in fase iniziale e mancante di supporto per schede video 3D. Da registrare, inoltre, le nuove versioni di A/NES CGX (v1.20), indirizzata ai soli utenti registrati, e dell'emulatore di Plus 4 Flamingo (v1.51), in versione 68000 e PPC.

Ulteriori buone nuove giungono dal versante arcade: ai port di MAME e NeoMAME rilasciati lo scorso maggio da Mathias "AmiDog" Roslund, hanno fatto seguito WarpMAME e WarpNeoMAME (entrambi aggiornati alla versione 0.37.b5), insieme al gradito ritorno dell'emulatore multipiattaforma WarpMESS.

Proprio agli amanti di MAME (e NeoMAME), ma targati AmiDog, sono dedicati due interessanti frontend, MAMEGUI e NeoMAMEGUI, realizzati in BlitzBasic2 e volti a facilitare la selezione delle opzioni e ad un pratico mantenimento delle ROM.

Capitolo IFusion PPC. Jim Drew, dopo il suo recente perentorio proclama pubblicato anche su EAL, ha rilasciato un nuovo comunicato in cui dichiara di essere alla ricerca di un handler o filesystem già pronto che consenta di usare, direttamente sotto emulazione, le funzioni Amiga di I/O, paventando di fatto nuovi possibili rinvii.

paginAGI

L'Amiga Group Italia è un'associazione senza scopo di lucro che si propone di riunire sotto la stessa denominazione gruppi di utilizzatori della tecnologia Amiga. Le sezioni AGI, qui sotto elencate per regioni e province di appartenenza, hanno lo scopo di aiutare gli amighisti nell'utilizzo dell'hardware e software Amiga, eventualmente portano avanti progetti locali, e servono da "punto di contatto" tra l'utenza Amiga delle rispettive provincie. Le sezioni AGI sono portate avanti da privati cittadini, che dedicano parte del loro tempo libero per aiutare gli utenti: non sono negozi, e non vendono prodotti Amiga. AGI è presente in Internet all'indirizzo http://www.amyresource.it/AGI.

ABRUZZO

Amiga Group L'Aquila
Referente: Gabriele Santilli
Indirizzo: Viale Kennedy, 39
67030 Roccacasale (AQ)
Telefono: 0864 271840 (voce)
0338 8436797 (voce, ore serali)
E-mail: giesse@writeme.com
Web: http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1839

Amiga Group Teramo/Pescara
Referente: Angelo Semerano
Indirizzo: Via Accolle, 2
64026 Roseto degli Abruzzi (TE)
Telefono: 085 8941803 (ore pasti)
085 8931075
0347 1002718 (cellulare)
E-mail: playsoft@zerotime.it
Web: http://members.it.tripod.de/playsoft/

BASILICATA

Amiga Group Potenza
Referente: Davide Michelini
Indirizzo: C/da Gallitello, 73
85100 Potenza
Telefono: 0971 52332
E-mail: davidemi@interfree.it
davy82@usa.net
davidemi@tiscalinet.it
Web: http://davidemi.interfree.it

CALABRIA

Amiga Group Reggio Calabria
Referente: Giuseppe Costantino
Telefono: 0965 357000
E-mail: geppocos@tin.it

CAMPANIA

Amiga Group Benevento
Referente: Bruno Vaccaro
Telefono: 0339 4330049
E-mail: sadjester@libero.it
sadjester@unforgettable.com
Web: http://www.alphacomm.it/thesadjester

Amiga Group Napoli - APU Amiga Professional Users
Referente: Giancarlo Crispino
Indirizzo: Via Provinciale 3a Traversa, 14
80126 Napoli
Telefono: 081 7266514
E-mail: jagemal@infinito.it

Amiga Group Salerno
Referente: Antonio Cervo
Indirizzo: Via Venere, 4
84043 Agropoli (SA)
Telefono: 0974 821521 (dopo le 16, lu-ve)
E-mail: acervo@oneonline.it

EMILIA-ROMAGNA

Amiga Group Ferrara
Referente: Davide Romanini
Indirizzo: Via Melchiorre Fardella, 10
44100 Ferrara
Telefono: 0532 92461
E-mail: droman@dada.it
romaz@freemail.it
roman.dav@usa.net

Amiga Group Forlì
Referente: Paolo Baruffini
Telefono: 0543 473227
E-mail: palobar@iol.it
Web: http://come.to/baruffa/

Amiga Group Reggio Emilia
Referente: Moreno Magnani
Telefono: 0522 569595
E-mail: moreno@mclink.it

Amiga Group Parma
Referente: Sergio Tartaglia
Indirizzo: Via Repubblica Valtarese, 19
43043 Borgo Val Di Taro (PR)
Telefono: 0525 97715 - 0347 7527573
E-mail: start76@infomont.it
islington@tiscalinet.it
Web: http://web.tiscalinet.it/islington/

Amiga Group Piacenza
Referente: Alessandro Gerelli
Telefono: 0523 458830
E-mail: a.gerelli@agonet.it

FRIULI-VENEZIA GIULIA

Amiga Group Gorizia
Referente: Roberto Braidotti
Indirizzo: Via Isonzo 15
34070 Mossa (GO)
Telefono: 0481 80449
E-mail: link@bbs.cc.uniud.it

Amiga Group Trieste
Referente: Dario Manzoni
E-mail: dmanzoni@spin.it
Web:http://www.geocities.com/Area51/1739/

Amiga Group Udine
Referente: Luca Danelon
Telefono: 0432 575098
E-mail: danelon@interlandsrl.it
Web: http://www.amyresource.it/

LAZIO

Amiga Group Roma
Referente: Francesco Celli
Telefono: 0338 8329716
E-mail: mc3510@mclink.it
Referente: Francesco Di Paolo
Indirizzo: Via Urbisaglia, 12 - 00183 Roma
Telefono: 0338 8092785
E-mail: fdipa@tin.it
Referente: Filippo De Grada
Telefono: 06 5651515 - 0347 3313822
E-mail: felipe.degr@flashnet.it

LIGURIA

Amiga Group Genova
Referente: Maurizio Faggioni
E-mail: maurizio.faggioni@aleph.it

Amiga Group Ponente Ligure
Referente: Costantino Pessano
Indirizzo: Via Aurelia 354
17025 Loano (SV)
Telefono: 019 674430
E-mail: copessan@tin.it
cpessano@ivg.it
Web: http://space.tin.it/io/cpessan/

LOMBARDIA

Amiga Group Bergamo
Referente: Stefano Marcon
E-mail: marcon.s@kyberlandia.it

Amiga Group Milano
Referente: Fabio Costa
Telefono: 02 9842319
E-mail: costa@gpa.it

MARCHE

Amiga Group Ascoli Piceno
Referente: Mattia Cococcioni
Indirizzo: Viale Cavallotti, 31
63017 Porto San Giorgio (AP)
Telefono: 0734 676763 (ore pasti)
E-mail: mattia@sapienza.it

MOLISE

Al momento non c'è nessun gruppo AGI in Molise.

PIEMONTE

Amiga Group Torino
Referente: Luca Ferraris
Indirizzo: Via Nicola Porpora, 42
10154 Torino
Telefono: 011 204923 - 0338 5920399
E-mail: ferraris.luca@educ.di.unito.it
luke_dds@geocities.com
Web: http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9883/
Referente: Erik De Martiis
E-mail: edemartiis@etabeta.it

Amiga Group Novara - Amiga Blast Team
Referente: Fabio Rotondo
Indirizzo: Corso Vercelli, 9 - 28100 Novara
Telefono: 0321 459676 (casa)
0321 424272 (ufficio)
0338 7336477 (cellulare)
E-mail: fsoft@intercom.it
fabio.rotondo@deagostini.it
fsoft@hotmail.com
Web: http://www.intercom.it/~fsoft

PUGLIA

Amiga Group Bari
Referente: Mimmo Picierro
E-mail: teachit@libero.it
Referente: Giuseppe Gigante
E-mail: wexdg@tin.it

Amiga Group Taranto
Referente: Nicola Pagani
Telefono: 099 4535385
E-mail: amigos@planio.it

Amiga Group Lecce
Referente: Giovanni Tuma
E-mail: gyris@libero.it

SARDEGNA

Amiga Group Cagliari
Referente: Francesco Leoni
Indirizzo: Vico Garibaldi, 7 - 09127 Cagliari
E-mail: fleoni@usa.net
zitzu@freemail.it

SICILIA

Amiga Group Palermo
Referente: Enrico Altavilla
Telefono: 091 323930 (casa)
0338 1317155 (cellulare)
E-mail: lowlevel@low-level.com

Amiga Group Catania
Referente: Massimiliano Pappalardo
Telefono: 0347 5948688
E-mail: xmax@mail.pandorasicilia.it
xmaximo@tiscalinet.it
Web: http://web.tiscalinet.it/maxiland

Amiga Group Messina
Referente: Giuseppe Ammendolia
Indirizzo: Ctr. Margi, 36
98164 Torre Faro (ME)
Telefono: 0347 6958567
E-mail: ryuga@usa.net

TOSCANA

Amiga Group Arezzo
Referente: Mirko Lalli
Indirizzo: Vecchia Aretina 64 (Montalto)
52020 Pergine Valdarno (AR)
Telefono: 0339 4426827
E-mail: mkl@ats.it
mirko.lalli@usa.net

Amiga Group Firenze
Referente: Flavio Cirri
Telefono: 0339 6852601
E-mail: cif@ftbcc.it

Amiga Group Grosseto
Referente: Davide Zipeto
Indirizzo: Via le Basse, 10
58020 Caldana (GR)
E-mail: dawez@tiscalinet.it
Web: http://dawez.monrif.net

Amiga Group Livorno
Referente: Alessandro Marzini
Indirizzo: Via Svezia, 8 - 57128 Livorno
Telefono: 0586 862344 - 0347 7687788
E-mail: a.marzini@iol.it

Amiga Group Lucca
Referente: Fabio Stefani
Indirizzo: Via Osterietta, 74
55045 Pietrasanta (LC)
Telefono: 0584 790225 (anche fax)
E-mail: stefani@versilia.toscana.it

Amiga Group Massa-Carrara
Referente: Fabio Benedetti
Telefono: 0585 830497
E-mail: seldon@floating.net

Amiga Group Pisa
Referente: Giambattista Bloisi
Indirizzo: Via Federico Tesio, 99
56122 Pisa (PI)
Telefono: 050 525210 - 0973 823600
E-mail: giamby@geocities.com
giambattista.bloisi@studenti.ing.unipi.it
Web: http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1724/

Amiga Group Siena
Referente: Luca Bocci
Telefono: 0338 3018559 - 0577 270070
E-mail: bozzino@tin.it

Amiga Group Pistoia
Referente: Paolo Lencioni
Indirizzo: Via Romana Vecchia 68
51013 Chiesina Uzzanese (PT)
Telefono: 0572 48666
E-mail: p.lencioni@lycosmail.com

TRENTINO-ALTO ADIGE

Amiga Group Bolzano
Referente: Ferdinand Tavernini
Telefono: 0473 621272 - 0473 620205
E-mail: ftavernini@dnet.it

UMBRIA

Amiga Group Perugia
Referente: Luca Truffarelli
Indirizzo: Via T.Tittoni, 51
06143 S. Marco (PG)
Telefono: 075 46165
E-mail:luca@krenet.it

Amiga Group Terni
Referente: Andrea Bovo
Indirizzo: Via G. Salvatori, 13
05019 Orvieto (TR)
Telefono: 0763 300829
E-mail: bovos@orvienet.it

VALLE D'AOSTA

Amiga Group Aosta
Referente: Stefano Grigoletto
E-mail: silver@netvallee.it

VENETO

Amiga Group Padova
Referente: Stefano Peruzzi
E-mail: steve@indigo.farma.unimi.it
l.peruzzi@pd.nettuno.it
webmaster@amiga.dei.unipd.it
Web: http://www.geocities.com/CapeCanaveral/6070/index.html
Referente: Claudio Zanella
Telefono: 049 8641713 - 049 604488
E-mail: czanna@tin.it

Amiga Group Treviso
Referente: Alessandro Pellizzari
Telefono: 0423 859028
E-mail: alep@tvol.it

Amiga Group Venezia
Referente: Lorenzo Ramon
Indirizzo: Via Novelli 25
30030, Trivignano (VE)
Telefono: 041 907701
Web: lolly@libero.it
Referente: Manuel Veronesi
Indirizzo: Via Gramsci 56
30035 Mirano (VE)
Telefono: 041 432582
E-mail: gunguz@altern.org
Web: http://www.altern.org/gunguz

Amiga Group Verona
Referente: Ciro Nigri
Indirizzo: Via Adamello, 3
37036 S.Martino B.A. (VR)
Telefono: 045 991235
E-mail: nikocyn@sis.it

Amiga Group Vicenza
Referente: Nicola Morocutti
Indirizzo: Via Lorenzo Chini, 13
36061 Bassano del Grappa (VI)
Telefono: 0424 524807
E-mail: n.morocutti@bassano.nettuno.it

la tua rivista,

nati!

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

SCEGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI ABBONAMENTO

○ Desidero abbonarmi a 11 numeri di AMIGA Life al prezzo di lire 99.000

○ Desidero abbonarmi a 6 numeri di AMIGA Life al prezzo di lire 60.000

○ Desidero abbonarmi a 4 numeri di AMIGA Life al prezzo di lire 44.000

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + 8.000 di contributo spese di invio (in Italia) fino a 6 copie. P.es. 4 arretrati: 15.000x 4+8.000=68.000.
Spedizione via posta celere o corriere. Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 10.000 (Europa e Mediterraneo) o 20.000 (altri Paesi).

SCEGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

○ Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceshini, 73 - 00155 Roma

○ Allego assegno bancario non trasferibile
intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Versamento a mezzo bonifico bancario
c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.102388132 ABI 3001, Cab 03206 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Versamento a mezzo vaglia postale
intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

○ Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA:

Firma ....

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Pluricom S.r.l ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 ***fax*** 0643219301 ***e-mail*** abbonamenti@pluricom.it